

Volume I
Le
Manuel du Joueur

Un supplément pour Warhammer le jeu de rôle, seconde édition

Avant propos

(Voici le passage ennuyeux, le meilleur vient ensuite)

Le *Liber Fanatica* est né dans les forums de tests de WJRF2, où les testeurs pouvaient se rencontrer, échanger leurs notes et discuter avec les concepteurs (qui quelquefois répondaient, mais passaient la plupart de leur temps sur leur jeu). Mettez 160 testeurs ensemble dans une pièce virtuelle, donnez-leur des règles autour desquelles discuter et vous serez étonné des résultats.

Pour ma part, j'ai commencé avec les vocations. Les carrières de WJRF1 étaient divisées en 4 vocations façon D&D qui déterminaient les compétences initiales d'un personnage et la carrière avec laquelle il commençait le jeu. Vingt ans après l'écriture de ce jeu et à l'aube de la naissance de la seconde édition, la communauté WJRF a considéré que ces vocations étaient dépassées. Nous, les testeurs, étions par conséquent ravis de constater qu'elles étaient absentes de WJRF2. Cependant, il n'y avait rien pour les remplacer, à l'exception d'un unique et long tableau regroupant toutes les carrières de base. Le groupement de carrières que donnait l'ancien système de vocations me manquait. Sur le forum, j'ai suggéré une forme de "classe" plus intelligente dans laquelle se fondrait le background, et d'autres testeurs ont aimé cette idée. Nous nous sommes réjouis lorsque les concepteurs ont annoncé qu'une prochaine version test contiendrait des tables de background, mais nous avons été déçus quand la version finale est apparue : les tables en question n'étaient qu'un moyen de déterminer la couleur des yeux, des cheveux des personnages et leurs éventuelles verrues. C'est pourquoi j'ai créé mes propres tables de background et les ai montrées à Henrik Grönberg, un autre testeur. Il les a beaucoup aimées, puis nous les avons fignolées et commencé à écrire de nouveaux articles.

Pendant ce temps d'autres personnes ont posté d'autres articles brillants sur les forums. Jude Hornborg, par exemple, a présenté 10 questions, dérivées de celles apparues dans la quatrième session de tests, avec l'accent mis non pas sur "*qui est votre personnage*", mais sur la façon de l'interpréter. Håkan Cervin a rédigé un système de combat reprenant tous les éléments de la version utilisé en session d'essai, mais avec une meilleure organisation.

Puis, les essais ont pris fin. Green Ronin et Black Industries ont développé le système jusqu'à ce qu'ils en soient satisfaits, aidés (et, je le suspecte, quelquefois ralentis) par les apports massifs des testeurs, puis sont entrés en phase de production. Les forums de tests n'avaient plus de raison d'être et nous avons été avertis qu'ils allaient être fermés. Ne désirant pas se quitter comme cela, certains d'entre nous décidèrent d'en poursuivre le développement. En tant que fans de Warhammer, nous voulions poursuivre notre contribution à la deuxième édition, tout en mettant notre travail à la libre disposition de la communauté des joueurs. En travaillant ensemble, l'idée était d'être sûr que les aides de jeux proposées dans les différents articles allaient être compatibles. C'est pourquoi nous avons commencé les *Liber Fanatica* – Fan books – quelque chose qui nous a donné plus de travail que nous n'avions imaginé. Les résultats peuvent être vus ici. J'espère que vous aurez autant de plaisir à lire ces pages que moi à les écrire.

J'aimerais remercier un certain nombre de personnes. En premier lieu, il convient de citer les forums de tests ainsi que tous leurs participants qui se sont révélés une manne en idées nouvelles. Black Industries doit être mentionné, pour l'aide qu'ils nous ont donné, à savoir la réouverture des forums de tests spécialement pour nous afin que nous puissions exploiter nos idées, après qu'ils aient été fermés pour les autres testeurs. Je réserve une pensée aux membres de la « *Playtesters Guild* » qui ont travaillé dur pour faire ce guide. J'aimerais remercier plus particulièrement certains d'entre eux : Henrik, dont les conceptions étaient si souvent proches des miennes que développer nos idées ensembles (même antérieurement à la fondation de la Guilde) était devenu quelque chose de naturel ; et James Walkerdine qui est courageusement parvenu au poste d'éditeur pour *Liber Fanatica II* et maquettiste pour les deux volumes.

Wim van Gruisen
Editeur, *Le Manuel du Joueur*

Traduction : Gobbos

Disclaimer

Table des Matieres

Introduction

Bienvenue dans le *Liber Fanatica volume 1 – Le Manuel du Joueur*. Comme le second volume *Les Arts Périlleux*, ce document est une aide pour Warhammer, le jeu de rôle, 2ème édition.

Cet ouvrage se concentre sur le personnage, plus particulièrement sur le Personnage Joueur. Les articles qui suivent exposent les façons de donner plus de profondeur à la création de personnages, d'ajouter de la personnalité aux nombres générés par les règles du livre de base, de discuter sur la manière dont l'historique et les motivations du personnage lui donnent plus de profondeur et, à travers cela, d'enrichir le jeu.

Wim van Gruisen
Editeur

Crédits

Edition/Mise en page : Wim van Gruisen, James Walkerdine

Commentaires et correction: Håkan Cervin, James Flinders, John Foody, Henrik Grönberg, Robin Low, Martin Oliver, James Walkerdine.

Liber Fanatica est un recueil d'articles pour Warhammer le Jeu de Rôle Fantastique. Publié en Mars 2005.

Email the Liber Fanatica guild at Liber.Fanatica@gmail.com

Traduction par l'équipe de la Gazette de Nuln, http://warhammer2.tharaud.net : Aethril, Akodosho, Elendil, Gobbos, Horus, Iodrigar, Kaserline, Krieger, N_Kari, Nym, Ray, Vlad de Palanthir

"10 questions" - Version Etendue

Par June Hornborg, « traduit par Gobbos »

Les 10 questions de la section "création de personnages" du livre de règles vous aident à donner une histoire et de la personnalité à votre personnage, mais pas comment l'interpréter. Les questions suivantes s'ajoutent aux 10 questions en se concentrant sur la façon de jouer cette histoire et cette personnalité.

Vos réponses à ces questions ne sont pas à graver dans la pierre. Elles sont ici pour vous aider à jouer votre personnage, c'est une aide et non une règle.



1. D'où venez-vous ?
Comment votre origine ethnique se ressent dans votre interprétation ? Accent ? Manières ? Façon de s'habiller ?

2. À quoi ressemble votre famille ?
Comment votre vie familiale a-t-elle forgé votre personnalité et vos préjugés ?

3. Quel est votre rang social ?
Regardez-vous de haut les classes inférieures ? Avez-vous du ressentiment envers les classes supérieures ? Cherchez-vous à atteindre les classes supérieures ? Ou alors peut-être ignorez-vous les limites entre les classes ?

4. Qu'avez-vous fait avant de partir à l'aventure ?
Comment votre profession se manifeste à travers votre interprétation ? Manières ? Façon de s'habiller ? Hygiène ou manque d'hygiène ? Travaillez-vous toujours dans votre profession ? Et comment cela se combine-t-il avec votre vie aventureuse ?

5. Pourquoi êtes-vous devenu aventurier ?
Que peut utiliser le MJ pour vous motiver ?

6. Êtes-vous pieux ?
Comment vos valeurs influencent-elles votre comportement ? Priez-vous fréquemment ? Favorisez-vous un dieu en particulier ? Allez-vous aux temples et êtes vous présent lors des cérémonies.

7. Qui sont vos meilleurs amis et vos pires ennemis ?
Comment réagiriez-vous si vous étiez confronté à votre pire ennemi ? Fuir ? Entrer dans une rage meurtrière ? Que seriez-vous prêt à sacrifier pour votre meilleur ami ? Votre vie ? Rien ?

8. Quelles possessions vous sont le plus cher ?
(Tout ce qui sera listé ici pourra être détruit ou enlevé par le MJ pour un effet narratif. Ne le prenez pas personnellement)
Comment réagiriez-vous à la perte ou à la destruction de ces objets ? Jusqu'où iriez-vous pour les retrouver ou pour vous venger de celui qui les a détruit ?

9. Vers qui va votre loyauté ?
Êtes-vous un meneur ou un suiveur ? Et comment cela ce transpose dans votre façon d'interpréter votre personnage ?
Types de suiveurs : aveugle, sceptique, opportuniste…
Types de meneurs : manipulateur, charismatique, récalcitrant…

10. Qui aimez-vous ? Qui haïssez-vous ?
Que feriez-vous si vous rencontriez cette personne ?

Origine des personnages

by Wim van Gruisen, « traduit par Aethril »

L'Empire est vaste et peuplé d'individus aux origines variées. Ces origines ont un impact direct sur leurs talents et compétences, leur vision du monde et sur la manière dont ils gagnent leur pain quotidien. Cet article propose un moyen de prendre en compte l'origine des personnages lors de leur création.

En premier lieu, il s'agit de déterminer le groupe social du Personnage (cf. Table de Sélection des Origines ci-dessous).
Ensuite, un jet sur la Table n° 2 (ci-dessous) déterminera le nombre de Compétences et Talents acquis par le personnage avant de partir à l'aventure.
Enfin, rendez-vous à la page correspondant à votre origine sociale afin de déterminer les talents et compétences de votre personnage. En dernier lieu, tirez sur la table des carrières proposées votre origine afin de connaître votre profession de départ.

Ces tables remplacent la table de détermination aléatoire des talents du chapitre 2 du livre de base. Les dotations mentionnées ici remplacent les dotations générales. Les personnages obtiennent leurs compétences et talents raciaux conformément au livre de base mais également ceux liés à leur origine à partir de cet article.

Au lieu de tirer sur la table de détermination aléatoire des talents, les halflings lancent une fois de plus pour un talent ou une compétence (au choix du joueur) alors que les humains tirent à la fois une compétence et un talent supplémentaire.



Table de Sélection des Origines	
Jet	**Origine**
01-12	Bourgeois
13-25	Marchand
26-37	Militaire
38-50	Rural
51-62	Urbain
63-75	Voyageur
76-87	Marin
88-100	Sauvage

La table ci-dessus est générique. Cependant, les MJs devraient créer une table en fonction de leur campagne ou, au moins, réduire la possibilité de choix des joueurs.

Pour la table ci-dessus, si un elfe ou un nain tire un nombre divisible par 10, consultez la table des origines naines ou elfes à la place.

Compétences et Talents		
Jet	**# Compétences**	**# Talents**
1-3	1	3
4-6	2	2
7-9	3	1
10	Voir texte ci-dessous	

Les origines dans Warhammer JDR ne sont si simples ni aisément séparables. Elles se chevauchent souvent. Peut-être que voter vie balance entre deux origines, peut-être en avez vous changé – ceci est à vous de l'expliquer.

Choisissez ou tirez une origine secondaire. Ensuite tirez de nouveau sur la table ci-dessus (en relançant les 10). Gardez le résultat de ce dernier jet, et tirez vos compétences et talents. Cependant, un talent et une compétence devront être tirés sur la table de l'origine secondaire.

Tout au long de ces livrets, vous trouverez des encarts comme celui-ci. Ils contiennent des idées pour rendre les règles plus simples, plus intéressantes ou plus amusantes. Elles proviennent de différentes sources. Certaines étaient parmi nos règles préférées de la V1 et fonctionneront aussi bien pour la V2, d'autres sont apparues pendant les tests alors que d'autres encore proviennent d'autres JDR.
Lisez les, demandez-vous si elles correspondent au style de vos joueurs, discutez en avec votre groupe puis essayez les. En choisissant bien dans ces règles, vous et vos joueurs pourrez adapter vos parties à votre style de jeu.

Bourgeois

*Vous êtes **quelqu'un** dans l'Empire – ou du moins vous pensez valoir plus que le malotru qui traîne dans les rues ou dans la campagne. Que cela soit dû à un dur labeur ou (plus souvent) à un père fortuné, vous aspirez à obtenir une bonne éducation et à vous assurer une place confortable dans la haute société du Vieux Monde.*

Les personnes de cette origine ont généralement de beaux atours, une arme simple, des bijoux d'une valeur de 1d10 Co ainsi qu'une bourse avec 2d10 Co (lancez 3D10 et gardez les 2 plus haut).

Leurs dieux de prédilection sont Sigmar, Handrich et Verena.

Compétences de Bourgeois

Jet	Compétence
01-07	Connaissances Académiques (au choix)
08-19	Charisme
20-30	Commandement
31-37	Connaissances générales (au choix)
38-44	Résistance à l'alcool
45-56	Evaluation
57-59	Lecture sur les lèvres
60-67	Préparation (poison)
68-81	Lecture/Ecriture
82-93	Equitation
94-100	Langue (au choix)

Talents de Bourgeois

Jet	Talent
01-02	Acuité auditive
03-07	Ambidextrie
08-11	Talent artistique
12-18	Sang-froid
19-25	Dur en affaires
26-32	Etiquette
33-34	Acuité visuelle
35-36	Sans peur
37-39	Course à pied
40-41	Dur à cuire
42-43	Réflexes Eclairs
44-48	Linguistique
49-52	Chance
53-55	Maître artilleur
56-61	Eloquence
62-66	Résistance au Poison
67-73	Intelligent
74-80	Intrigant
81-84	Sixième sens
85-86	Valeureux
87-91	Sain d'esprit
92-93	Robuste
94-98	Sociable
99-100	Résistance accrue

Carrières de Bourgeois

Jet	Carrière
01-05	Apprenti Sorcier
06-09	Régisseur
10-23	Bourgeois
24-32	Initié
33-41	Messager
42-45	Noble
46-55	Scribe
56-64	Ecuyer
65-77	Etudiant
78-91	Artisan
92-100	Valet

Si un elfe tire un nombre divisible par 20 sur la table des carrières, il devient un émissaire elfe au lieu de la carrière indiquée.

Marchand

L'argent fait tourner le monde et vous vous faites une joie de l'y aider. Votre vision de la vie est très commerciale – tant que le besoin existe, vous le satisfaites, moyennant une compensation. Par chance, les gens ne semblent jamais satisfaits de ce qu'ils ont et en demandent toujours plus.

Les personnages avec une origine marchande ont des vêtements élégants, une bourse avec 2d10 Co (lancez 3d10 et gardez les 2 plus élevés) ainsi qu'une arme simple pour se protéger des voleurs.

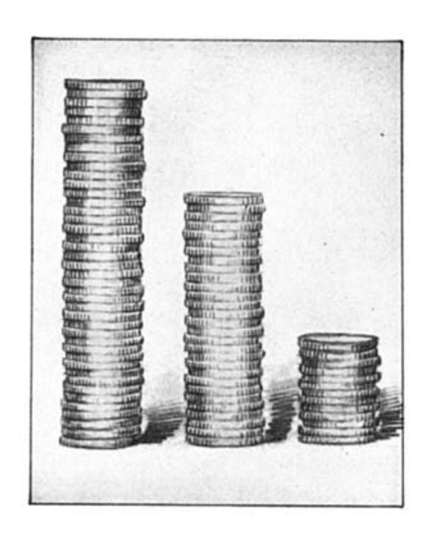
Handrich est le dieu du commerce et des marchands, et rares sont ceux qui ne le vénèrent pas.

Compétences de marchands	
Jet	**Compétence**
01-11	Baratin
12-22	Charisme
23-30	Conduite d'attelage
31-41	Evaluation
42-44	Jeu
45-52	Commérage
53-63	Marchandage
64-70	Perception
71-81	Lecture/Ecriture
82-93	Langage secret (guilde)
94-100	Langue (au choix)

Talents de marchand	
Jet	**Talent**
01-04	Ambidextrie
05-09	Talent artistique
10-13	Sang-froid
14-20	Dur en affaires
21-26	Etiquette
27-28	Acuité visuelle
29-30	Sans peur
31-33	Fuite
34-35	Dur à cuire
36-37	Réflexes Eclairs
38-41	Linguistique
42-46	Chance
47-52	Eloquence
53-59	Intelligent
60-65	Intrigant
66-70	Grand voyageur
71-74	Sixième sens
75-76	Valeureux
77-80	Sain d'esprit
81-83	Robuste
84-89	Sociable
90-96	Calcul Mental
97-100	Résistance accrue

Carrières de marchands	
Jet	**Carrière**
1-10	Batelier
11-19	Chiffonnier
20-33	Bourgeois
34-38	Initié
39-48	Messager
49-57	Scribe
58-67	Contrebandier
68-76	Collecteur de taxes
77-90	Artisan
91-100	Valet

Si un elfe tire un nombre divisible par 20 sur la table des carrières, il devient un émissaire elfe au lieu de la carrière indiquée.



Militaire

Depuis toujours vous avez été dans ou proche de l'armée, ce qui, compte tenu du nombre d'escarmouches et de guerres, est assez commun. Vous êtes rompu à la violence et l'horreur des combats, et implorez les Dieux chaque soir pour qu'ils vous laissent vivre un jour de plus. Jusqu'à aujourd'hui vous avez été exaucé.

Les militaires ont généralement une chemise de maille ou un bouclier, un casque, une arme simple, un lit de camp, une outre d'eau, une choppe, des couverts et une gibecière pour porter le tout. Ils ont aussi une bourse avec 2d10 Co (lancez 3d10 et gardez les 2 plus bas).

Les dieux de la guerre sont Ulric, Sigmar et Myrmidia mais Morr et Ranald sont aussi très populaires.

Compétences militaires	
Jet	**Compétence**
01-07	Soins des animaux
08-15	Dressage
16-26	Commandement
27-30	Dissimulation
31-37	Résistance à l'alcool
38-48	Esquive
49-56	Jeu
57-63	Intimidation
64-70	Perception
71-78	Equitation
79-89	Langage secret (bataille)
90-100	Alphabet secret (bataille)

Talents militaires	
Jet	**Talent**
01-02	Acuité auditive
03-05	Ambidextrie
06-11	Sang-froid
12-16	Désarmement
17-20	Acuité visuelle
21-25	Sans peur
26-29	Course à pied
30-33	Dur à cuire
34-36	Réflexes Eclairs
37-40	Chance
41-45	Tireur d'élite
46-51	Maître artilleur
52-53	Eloquence
54-56	Sur ses gardes
57-62	Rechargement Rapide
63-67	Adresse au tir
68-71	Sixième sens
72-73	Valeureux
74-78	Coups puissants
79-84	Coups assommants
85-87	Robuste
88-91	Résistance accrue
92-95	Force accrue
96-100	Guerrier né

Carrières militaires	
Jet	**Talent**
01-08	Chirurgien Barbier
09-16	Mercanti
17-20	Initié
21-28	Matelot
29-40	Mercenaire
41-48	Messager
49-56	Milicien
57-64	Eclaireur
65-76	Soldat
77-84	Ecuyer
85-88	Valet
89-100	Garde

Si un halfling tire un nombre divisible par 20 sur la table des carrières, il devient une sentinelle halfling au lieu de la carrière indiquée.

Rural

Le sel de la terre, voilà ce que vous êtes. Vous avez passé toute votre vie à la campagne, apprenant à survivre aux forces de la nature et aux caprices des riches propriétaires terriens.

Les personnages d'origine rurale possède des vêtements solides, une arme simple et une bourse avec 2d10 Co (lancez 3d10, gardez les 2 plus petits).

Les dieux les plus vénérés, outre les dieux locaux, sont Rhya, Morr et (suivant les parties de l'Empire) Sigmar ou Ulric.

Compétences rurales	
Jet	**Compétence**
01-13	Soins des animaux
14-22	Dressage
23-26	Baratin
27-35	Emprise sur les animaux
36-43	Dissimulation
44-57	Conduite d'attelage
58-61	Lecture sur les lèvres
62-65	Préparation (poison)
66-70	Lecture/Ecriture
71-78	Equitation
79-87	Fouille
88-100	Déplacement silencieux

Talents ruraux	
Jet	**Talent**
01-06	Acuité auditive
07-10	Ambidextrie
11-12	Talent artistique
13-16	Sang-froid
17-22	Acuité visuelle
23-26	Sans peur
27-30	Fuite
31-36	Course à pied
37-42	Dur à cuire
43-46	Réflexes Eclairs
47-50	Chance
51-54	Tir en puissance
55-56	Vision nocturne
57-58	Sur ses gardes
59-60	Rechargement Rapide
61-66	Camouflage rural
67-70	Adresse au tir
71-74	Sixième sens
75-78	Valeureux
79-82	Sain d'esprit
83-86	Robuste
87-92	Résistance accrue
93-98	Force accrue
99-100	Guerrier né

Carrières rurales	
Jet	**Carrière**
01-04	Chirurgien Barbier
05-07	Garde du corps
08-11	Mercanti
12-18	Chasseur de primes
19-22	Charbonnier
23-27	Cocher
28-29	Bateleur
30-31	Trafiquant de cadavres
32-36	Sorcier de village
37-38	Initié
39-40	Geôlier
41-42	Mercenaire
43-47	Mineur
48-51	Milicien
52-58	Paysan
59-62	Ratier
63-69	Patrouilleur
70-73	Escroc
74-76	Scribe
77-78	Servant
79-82	Voleur
83-87	Collecteur de taxes
88-91	Pilleur de tombes
92-96	Vagabond
97-100	Garde

Si un halfling tire un nombre divisible par 20 sur la table des carrières, il devient une sentinelle halfling au lieu de la carrière indiquée.

Urbain

La ville est votre foyer. Vous y avez vécu toute votre vie et vous connaissez les grandes rues, les petites ruelles obscures ainsi que les meilleurs endroits pour voler une pomme. Vous savez comment se comportent les gens en ville. Une cité peut être un endroit difficile et dangereux mais vous savez comment y survivre.

Ils possèdent des vêtements robustes, incluant des chaussures, une dague ainsi qu'une bourse (volée) avec 2d10 Co.

Ils vénèrent en général le dieu protecteur de leur ville. A côté de celui-ci, Ranald ou Shallya sont aussi priés.

Compétences urbaines	
Jet	**Compétence**
01-06	Charisme
07-12	Dissimulation
13-18	Résistance à l'alcool
19-21	Déguisement
22-24	Conduite d'attelage
25-30	Jeu
31-39	Commérage
40-45	Intimidation
46-52	Perception
53-58	Escalade
59-64	Fouille
65-70	Déplacement silencieux
71-76	Baratin
77-79	Connaissances générales (au choix)
80-82	Lecture sur les lèvres
83-85	Préparation (poison)
86-94	Lecture/Ecriture
95-100	Escamotage

Talents urbains	
Jet	**Talent**
01-04	Acuité auditive
05-11	Camouflage urbain
12-15	Ambidextrie
16-20	Sang-froid
21-24	Fuite
25-28	Course à pied
29-33	Dur à cuire
34-37	Réflexes Eclairs
38-41	Linguistique
42-46	Chance
47-48	Imitation
49-52	Eloquence
53-54	Sur ses gardes
55-59	Résistance aux maladies
60-65	Intelligent
66-70	Sixième sens
71-74	Valeureux
75-80	Combat de rue
81-87	Code de la rue
88-89	Coups assommants
90-93	Sain d'esprit
94-96	Robuste
97-98	Force accrue
99-100	Guerrier né

Carrières urbaines	
Jet	**Carrière**
01-07	Agitateur
08-11	Chirurgien Barbier
12-16	Garde du corps
17-18	Chiffonnier
19-22	Chasseur de primes
23-24	Cocher
25-29	Bateleur
30-33	Trafiquant de cadavres
34-38	Initié
39-42	Geôlier
43-44	Mercenaire
45-47	Gladiateur
48-53	Spadassin
54-60	Ratier
61-67	Escroc
68-71	Scribe
72-76	Servant
77-78	Contrebandier
79-82	Etudiant
83-89	Voleur
90-93	Coupe-jarret
94-96	Pilleur de tombes
97-100	Garde

Si un elfe tire un nombre divisible par 20 sur la table des carrières, il devient un émissaire elfe au lieu de la carrière indiquée.

Voyageur

Vous avez la bougeotte. Vous vous souvenez du lieu de votre naissance et de celui où vous avez grandi (si ce n'était pas sur la route), mais cela n'évoque pour vous que peu de bons souvenirs. La curiosité a eu raison de vous et vous avez pris votre paquetage et êtes parti voir de nouvelles choses et rencontrer d'autres personnes. Ce style de vie vous convient et maintenant lorsque vous devez rester longtemps au même endroit vous trouvez difficilement le repos et devez repartir.

Les voyageurs ont souvent des vêtements robustes, un manteau imperméable ainsi que des bottes. Ils possèdent une arme simple, une dague, et portent un sac contenant un lit de camp, quelques briquets et une outre en cuir remplie d'eau. Ils disposent de 2d10 Co (lancez 3d10, gardez les 2 plus bas).

Il n'existe pas de dieu des voyageurs et ces personnes ne semblent pas vénérer un dieu en particulier. S'ils le devaient, ce serait Ranald (car tout le monde a besoin de chance) et Taal (pour ceux qui se préoccupent du temps).

Compétences de voyageur	
Jet	**Compétence**
01-07	Soins des animaux
08-11	Dressage
12-16	Baratin
17-20	Charisme
21-24	Emprise sur les animaux
25-31	Connaissances générales (au choix)
32-38	Dissimulation
39-42	Jeu
43-47	Commérage
48-53	Navigation
54-60	Survie
61-64	Perception
65-71	Equitation
72-76	Canotage
77-80	Fouille
81-87	Langage secret (rodeur)
88-91	Alphabet secret (voleur)
92-93	Déplacement silencieux
94-98	Langue (au choix)
99-100	Natation

Talents de voyageur	
Jet	**Talent**
01-06	Acuité auditive
07-09	Camouflage urbain
10-11	Ambidextrie
12-15	Sang-froid
16-20	Acuité visuelle
21-24	Sans peur
25-28	Fuite
29-33	Course à pied
34-39	Dur à cuire
40-41	Réflexes Eclairs
42-46	Linguistique
47-50	Chance
51-56	Sens de l'orientation
57-61	Résistance aux maladies
62-67	Camouflage rural
68-70	Intelligent
71-76	Grand voyageur
77-79	Sixième sens
80-81	Valeureux
82-83	Sain d'esprit
84-87	Robuste
88-89	Sociable
90-94	Résistance accrue
95-98	Force accrue
99-100	Guerrier né

Carrières de voyageur	
Jet	**Carrière**
01-06	Batelier
07-09	Chiffonnier
10-15	Chasseur de primes
16-24	Cocher
25-32	Bateleur
33-38	Pêcheur
39-47	Messager
48-53	Hors la loi
54-62	Eclaireur
63-71	Patrouilleur
72-76	Marin
77-82	Contrebandier
83-88	Pilleur de tombes
89-97	Vagabond
98	Diestro estalien
99	Kossar kislévite
100	Berserk norse



Marin

Les mers et les rivières sont les axes majeurs de transport du Vieux Monde, et beaucoup, vous compris, en vivent. Toute votre vie, vous avez vécu au bord de l'eau et vous en dépendez, soit par la nourriture qu'elle vous apporte, soit par le commerce généré par le passage des marchands.

Ils disposent de vêtements solides, de bottes imperméables, d'une arme simple ainsi que d'une bourse avec 2d10 Co.

Les personnes vivant près de l'eau vénèrent les dieux locaux des rivières et des mers. De plus, Karog, le Père des Rivières et Manann sont populaires. Les gens vivant grâce à la mer vénèrent Stromfells également.

Compétences de marin	
Jet	**Compétence**
01-05	Baratin
06-12	Connaissances générales (au choix)
13-20	Résistance à l'alcool
21-25	Jeu
26-30	Navigation
31-35	Perception
36-40	Lecture/Ecriture
41-47	Canotage
48-55	Navigation
56-57	Escalade
58-62	Langue (au choix)
63-70	Natation
71-85	Tirez sur la table des compétences rurales*
86-100	Tirez sur la table des compétences urbaines*

Talents de marin	
Jet	**Talent**
01-02	Acuité auditive
03-04	Ambidextrie
05-09	Contorsionniste
10-13	Sang-froid
14-17	Acuité visuelle
18-22	Sans peur
23-24	Fuite
25-26	Course à pied
27-30	Dur à cuire
31-35	Réflexes Eclairs
36-41	Linguistique
42-46	Chance
47-52	Sens de l'orientation
53-54	Sur ses gardes
55-59	Intelligent
60-65	Grand voyageur
66-70	Sixième sens
71-74	Valeureux
75-78	Sain d'esprit
79-85	Robuste
86-87	Sociable
88-93	Résistance accrue
94-98	Force accrue
99-100	Guerrier né

Carrières de marin	
Jet	**Carrière**
01-04	Chirurgien Barbier
05-16	Batelier
17-24	Passeur
25-36	Pêcheur
37-44	Initié
45-56	Matelot
57-68	Marin
69-80	Contrebandier
81-90	Tirez sur la table des carrières rurales*
91-100	Tirez sur la table des carrières urbaines*

** Si vous tirez une de ces compétences ou carrière, vous venez d'une ville ou d'un village côtier. Une fois que vous avez tiré une compétence rurale, si vous tirez une compétence ou une carrière urbaine sur la table alors tirez en une rurale à la place. Si vous avez tiré une compétence urbaine en premier alors faites l'inverse.*

Sauvage

La civilisation ne s'est pas étendue sur tout le Vieux Monde. Il y a encore d'immenses forêts et des zones montagneuses que peu de pieds humains foulent. C'est ici que vous vivez. Vous survivez peut être tout seul ou au sein d'un petit village reculé. Vous préférez la violence de la nature à la fourberie de vos frères humains (ou nains ou elfes ou halflings).

Ils possèdent des vêtements solides, un manteau imperméable et des bottes épaisses. En plus d'une dague et d'une arme simple, ils ont un arc ou une arbalète, ainsi qu'une dizaine de carreaux ou flèches. Ils portent un sac avec un lit de camp, des briquets, une outre en cuir remplie d'eau et des rations pour une semaine. L'argent ne leur est pas d'une grande utilité et ils ont quelques pièces (2d10 – 5) prises quelque part.

Taal est le dieu de la nature, le seigneur des bêtes, des forêts et des montagnes. En tant que tel il est le dieu le plus vénéré parmi les sauvages.

Compétences de Sauvage	
Jet	**Compétence**
01-06	Soins des animaux
07-09	Dressage
10-16	Emprise sur les animaux
17-25	Dissimulation
26-28	Conduite d'attelage
29-37	Pistage
38-44	Navigation
45-53	Survie
54-59	Perception
60-62	Equitation
63-69	Escalade
70-75	Fouille
76-81	Alphabet secret (Rôdeur)
82-91	Braconnage
92-100	Déplacement silencieux

Talents de Sauvage	
Jet	**Talent**
01-05	Acuité auditive
06-09	Ambidextrie
10-14	Sang-froid
15-19	Acuité visuelle
20-22	Sans peur
23-26	Fuite
27-29	Course à pied
30-34	Dur à cuire
35-38	Réflexes Eclairs
39-41	Chance
42-45	Tireur d'élite
46-48	Tir en puissance
49-50	Vision nocturne
51-55	Sens de l'orientation
56-59	Rechargement Rapide
60-64	Camouflage rural
65-69	Adresse au tir
70-74	Sixième sens
75-79	Valeureux
80-84	Robuste
85-89	Connaissance des pièges
90-91	Camouflage souterrain
92-97	Résistance accrue
98-100	Force accrue

Carrières de Sauvage	
Jet	**Carrière**
01-03	Chasseur de primes
04-10	Charbonnier
11-20	Chasseur
21-24	Initié
25-31	Mineur
32-41	Hors la loi
42-48	Paysan
49-54	Patrouilleur
55-61	Contrebandier
62-68	Pilleur de tombes
69-75	Vagabond
76-85	Bûcheron
85-100	Tirez sur la table des carrières rurales.



Elfes

Vous avez passé votre vie loin de la civilisation humaine dans une communauté elfe.

Cette origine est réservée aux elfes. Très rarement – et suite à un historique particulièrement développé – d'autres races peuvent obtenir cette origine.

Les elfes portent des vêtements légers mais robustes, une dague, une arme simple et un arc elfique.

Ils vénèrent le panthéon elfique.

Compétences des elfes	
Jet	**Compétence**
01-06	Soins des animaux
07-13	Charisme
14-19	Dissimulation
20-29	Survie
30-39	Perception
40-42	Escalade
43-48	Fouille
49-55	Déplacement silencieux
56-58	Dressage
59-65	Focalisation
66-71	Emprise sur les animaux
72-77	Pistage
78-87	Sens de la magie
88-94	Filature
95-100	Soins

Talents des elfes	
Jet	**Talent**
01-05	Acuité auditive
06-09	Ambidextrie
10-12	Contorsionniste
13-14	Fuite
15-17	Course à pied
18-21	Dur à cuire
22-26	Réflexes Eclairs
27-31	Chance
32-36	Tireur d'élite
37-41	Tir en puissance
42-45	Sens de l'orientation
46-50	Sur ses gardes
51-55	Rechargement Rapide
56-60	Camouflage rural
61-64	Intelligent
65-69	Grand voyageur
70-74	Adresse au tir
75-78	Sixième sens
79-80	Sociable
81-84	Tir de précision
85-86	Calcul Mental
87-90	Combattant virevoltant
91-95	Connaissance des pièges
96-98	Résistance accrue
99-100	Force accrue

Carrières des elfes	
Jet	**Carrière**
01-05	Apprenti Sorcier
06-14	Bateleur (Chanteur)
15-27	Chasseur
28-36	Initié
37-50	Gardien tribal
51-59	Messager
60-64	Noble (elfe)
65-73	Soldat
74-82	Etudiant
83-86	Artisan
87-100	Bûcheron

Nains

Jusqu'à aujourd'hui vous avez vécu dans une communauté naine – soit dans les Montagnes du Bord du Monde ou bien dans une montagne de l'Empire où vos ancêtres se sont réfugiés il y a des années.

Cette origine est réservée aux nains. Très rarement – et suite à un historique particulièrement développé – d'autres races peuvent obtenir cette origine.

Ils portent généralement une arme simple (marteau ou hache) et des vêtements solides. Ils ont de l'argent et des gemmes pour une valeur de 2d10 Co.

Evidement, les nains vénèrent le panthéon nain.

Compétences des nains

Jet	Compétence
01-16	Commandement
17-32	Résistance à l'alcool
33-42	Evaluation
43-53	Jeu
54-68	Intimidation
69-74	Perception
75-79	Fouille
80-84	Esquive
85-89	Lecture/Ecriture
90-100	Métier

Talents des nains

Jet	Talent
01-02	Acuité auditive
03-04	Ambidextrie
05-07	Talent artistique
08-12	Sang-froid
13-15	Désarmement
16-17	Acuité visuelle
18-22	Sans peur
23-28	Dur à cuire
29-31	Chance
32-34	Sens de l'orientation
35-40	Résistance au Chaos
41-45	Résistance aux maladies
46-50	Résistance au Poison
51-53	Grand voyageur
54-57	Sixième sens
58-60	Combat de rue
61-66	Coups puissants
67-71	Sain d'esprit
72-74	Calcul Mental
75-78	Connaissance des pièges
79-83	Camouflage souterrain
84-88	Résistance accrue
89-93	Force accrue
94-97	Guerrier né
98-100	Lutte

Carrières des nains

Jet	Carrière
01-05	Initié
06-09	Geôlier
10-23	Mineur
24-27	Noble (nain)
28-41	Porterune
42-50	Scribe
51-64	Combattant des tunnels
65-73	Soldat
74-77	Etudiant
78-86	Artisan
87-91	Valet
92-100	Garde

Motivations des Personnages

Par Henrik Grönberg. « Traduit par Elendil »

Nous avons tous des raisons différentes pour expliquer nos choix dans la vie. Elles ne sont peut être pas toujours claires pour les autres -et même pour nous et sont communément le résultat d'un processus physiologique, psychologique et sociologique complexe. Cet article essaye d'utiliser l'ensemble de ces facteurs qui permettent de créer et de faire évoluer un personnage dans l'univers de WFRP.
Les motivations d'un personnage sont les objectifs qui le font avancer, le but de son existence. C'est ce qui le fait se lever le matin malgré une nouvelle aube morne dans un monde froid et sinistre rempli d'aventures périlleuses. C'est également une tentative pour mettre une « étiquette » sur les diverses motivations qui poussent les gens à faire ce qu'ils font dans la vie.

Choisir des Motivations

Définir les motivations d'un personnage nécessite la plus extrême précaution, tout en gardant à l'esprit que cela reste simplement un outil qui permet d'ajouter un peu de chair sur les os de votre personnage. En effet, cet article devrait être utilisé avec mesure : chaque individu est différent, et même deux personnages motivés par des forces identiques peuvent se distinguer dans leur manière d'arriver à leurs fins. Plus que tout, soyez prudent lorsque vous décidez de ce qui va motiver les choix de votre personnage afin que cela contribue à le singulariser et non pas à le limiter. Un personnage pourra être guidé par un objectif unique, mais le plus souvent il sera poussé tant par ses besoins que par ses désirs.. Bien sûr, on peut argumenter que toutes les tentations font partie de tout un chacun –à divers degrés bien entendu. Bien que vous devriez veiller à ne pas tomber trop aisément dans les stéréotypes, il est également vrai que certaines combinaisons de motivations sont plus courantes que d'autres. Par exemple, nombreux sont les individus motivés par la soif de pouvoir ou de richesses, tandis que d'autres sont guidés par le nationalisme et le désir brûlant de renommée. Ainsi des combinaisons peu orthodoxes de plusieurs buts peuvent parfois déboucher sur un « background » et une personnalité intéressante. En outre, si vous décidez que votre personnage aura seulement une ou deux motivations, il pourra sembler « simple » à appréhender, dédié intégralement à cette cause, voire fanatique. Si vous en choisissez davantage, le personnage pourra sembler plus complexe. Les deux peuvent être très intéressants à jouer, mais il faut être conscient de cette différence lorsque vous créez le personnage.

Origines des Motivations

Les motivations peuvent résulter de l'enfance, de l'éducation, ou peut être d'un incident précis. Bien qu'il puisse être difficile (et inutile) d'examiner en profondeur les origines exactes des comportements d'un personnage, une motivation dominante requiert parfois une explication. C'est particulièrement vrai pour la 'vengeance', la 'dévotion', la 'dépendance' etc. Elles sont accompagnées la plupart du temps par une histoire intéressante. Lorsque vous choisissez ce qui guide un personnage particulier, vous devez vous assurer qu'il y a une raison plausible derrière ses aspirations.

Conflits d'Intérêts

Il est crucial que vous ayez une compréhension claire des priorités de votre personnage, du fait que c'est ce qui risque de décider de sa réaction. Vous devez essayer de définir les motivations du personnage dans un ordre d'importance, les unes par rapport aux autres. En d'autres mots, lorsqu'il est confronté à un conflit d'intérêt, quelle va être sa priorité?

Exemple*: Un personnage ambitieux, secrètement amoureux d'une gitane, a reçu l'ordre de nettoyer un camp de gens du voyage à la bordure de la ville. S'il s'exécute, il en souffrira et ne verra probablement plus jamais la gitane en question, dans le cas contraire, il pourra faire un trait sur une promotion pour les six prochaines années, il pourra même passer en cour martiale pour avoir fait preuve de désobéissance. Que devrait il faire?*

Classement: Une manière d'utiliser les motivations est d'en choisir quelques unes et de les lister en fonction de l'importance qu'elles ont pour le personnage. Donc si vous voulez incarner un personnage décri comme un ivrogne, loyal au Reikland mais pour qui l'honneur compte plus que tout, vous noterez 'honneur', 'patriote (Reikland)' et 'dépendance (alcool)' sur votre feuille de personnage.

Notation: Il s'agit dans ce cas d'appliquer une sorte de barème aux motivations de votre personnage, et ce en utilisant des termes tels que 'modérément', 'beaucoup', et 'extrêmement' qui sont généralement beaucoup plus parlant que des valeurs numériques.

Narration: C'est la manière la plus complexe (et probablement la meilleure) de définir les motivations d'un personnage. Une narration sous

entend que vous décriviez les motivations du personnage à travers un paragraphe dans lequel ces dernières seraient incluses. Ceci devrait être fait en même temps que l'histoire du personnage ou d'autres éléments tels que son apparence et la manière dont il se comporte en général avec les autres individus.

Approche évolutive: Lorsque vous créez un nouveau personnage, la manière dont vous souhaitez le jouer n'est pas toujours très claire. Cela peut prendre un peu de temps, quelques sessions de jeu, avant que vous ne commenciez à le comprendre au-delà des nombres et termes inscrits sur la feuille de jeu. Une des manières de s'atteler à créer un personnage plus complexe est de commencer par classer quelques unes des motivations. Après une session ou deux, ou dès que vous avez le temps et avez trouvé des idées, vous pouvez compléter une notation. Pour finir, vous pouvez les inclure dans une narration comme décrit ci-dessus.

Exemples de motivations

Il est évident que cette liste n'est pas exhaustive. Il existe d'autres facteurs pouvant guider les personnages et vous en imaginerez sûrement. Vous devez vous rappeler que les termes ci-dessous ne sont que des titres sur des phénomènes psychologiques plus complexes.

"**Sous motivations**" : La plupart des motivations peuvent être divisées en "sous motivations". Par exemple, un personnage alcoolique pourrait écrire 'Dépendance (Alcool)' sur sa feuille, alors qu'un joueur incarnant un Sigmarite pourrait noter 'Dévoué (Sigmar)'.

Ambition: Un personnage ambitieux cherche à exceller dans sa profession. Un étudiant voudra devenir quelqu'un de célèbre, un initié un grand prêtre et un soldat désirera monter en grade au sein de son corps d'armée (et aux yeux de son unité).
Cela peut venir d'un sentiment d'infériorité ou d'avoir été négligé lors de l'enfance, le personnage essaie donc maintenant de regagner son orgueil en étant le meilleur dans son domaine, ou peut-être d'une erreur ou faiblesse du passé.

Conseils d'interprétation: *Vous savez ce que vous voulez dans la vie et vous ferez tout pour l'obtenir. Vous êtes sûr de vous et même arrogant lorsque vos capacités sont remises en question. Vous pouvez allez très loin afin de défendre ou assurer votre position au sein de la guilde, du culte, de l'ordre ou de la société.*

Anarchisme: Vous cherchez à voir disparaître les restrictions sociales ainsi que les institutions – ou au moins qu'elles soient remaniées. L'anarchiste pense qu'il devrait être libre de faire ce qu'il veut de sa vie sans tenir compte de la société. Cet esprit rebelle est souvent présent chez une personne née à un endroit où ce que vous pouvez faire dépend de qui étaient vos parents ; ce qu'il refuse en bloc.

Conseils d'interprétation: *Vous n'avez aucune confiance et êtes parfois même hostile a tout type d'autorité. Cependant, vous revêtez souvent le masque du respect devant les autorités ou la noblesse même si vous brûlez à l'intérieur. Dans vos tentatives désespérées de renverser l'ordre établi, vous en venez même à employer des méthodes futiles et dangereuses comme incendier les biens des riches ou encore refuser la plus élémentaire des normes sociales, payer pour votre nourriture.*

Lignée: Le sang est plus précieux que l'eau, vous en êtes sûr ! Servir, protéger, (et même agrandir !) le nombre, les possessions et la renommée de votre famille sont vos priorités. Vous vous battez pour préserver l'unité, le respect et l'héritage de vos pairs. Vous êtes fier de l'histoire de votre lignée (la plus grande partie – et vous faites en sorte que l'on oublie les autres), de sa position dans la société et de vos ancêtres. Ce sentiment n'est pas présent uniquement chez les nobles, un paysan peut être fier de la parcelle de terre qu'il laboure, la même que son père (et le père de son père avant lui, et ce depuis des générations).

Conseils d'interprétation: V*ous pouvez êtes très autoritaire envers les membres de votre famille. Par exemple, si votre soeur décide de se marier avec quelqu'un en dessous du rang de votre famille, vous ferez tout pour la dissuader – ou son futur mari – afin de garder la renommée de votre nom et votre lignée intacte. De plus, vous êtes prompt à relever les défis, réels ou imaginaires, en rapport avec l'honneur de votre famille et rien ne peut vous arrêter.*

Soif de sang: Vous vivez pour la chaleur des batailles. Selon vous rien ne vaut le son des tambours de guerre, la sensation d'une bonne armure sur son dos, la vue des bannières et la montée d'adrénaline lorsque vous chargez en première ligne. Même les cris des mourants vous font de l'effet. L'honneur, la camaraderie et les raisons de la guerre rentrent en jeu également, mais avant toute chose vous recherchez cette sensation indescriptible lorsque vous enfoncez 20 cm d'acier froid dans le corps de votre adversaire...

Conseils d'interprétation: *Vous n'êtes pas forcément un de ces berserks fous qui ne vivent que pour les batailles. Si vous n'êtes pas taillé pour le combat, vous êtes plutôt du genre à élaborer des plans pour amener vos victimes la où vous les voulez : sans défense, terrorisées et implorant votre pitié… Certains reconnaissent leur violence mais vous pouvez aussi faire partie de ceux qui justifient leur brutalité par le fait qu'ils « tuent au nom de .. »*

Dépendance: Vous êtes physiquement et/ou psychologiquement dépendant à une drogue. L'alcool est la drogue numéro un du Vieux Monde mais elle n'est pas la seule. L'addiction à l'argent, la nourriture ou autres dérives de ce type n'entrent pas dans ce concept.

Conseils d'interprétation: *La dépendance a un aspect psychologique mais aussi physiologique : elle n'influe pas uniquement sur votre façon de penser ou d'agir mais aussi sur votre apparence : Vos mains tremblent-elles ? Apparence minable ? Jusqu'où pouvez-vous aller pour avoir votre dose ? Sous quelles conditions pouvez-vous résister ?*

Croyance : Posséder la foi en un dieu ne veut pas dire être prêtre. De même, tous les prêtres ne sont pas guidés par l'amour du dieu qu'ils servent (en apparence). Beaucoup parmi le clergé sont attirés par d'autres aspects comme la soif du pouvoir que leur apporte leur position, l'honneur et le respect de leurs pairs et de leurs fidèles et peut-être même l'avarice car de nombreux temples sont riches en termes de biens, artéfacts et or. En fait quelqu'un de très religieux peut détester, voir même haïr, l'ordre dédié à sa divinité. Lors de la création de ce type de personnage, vous devez clairement définir quelle(s) divinité(s) il vénère. Non seulement chaque culte impose différents commandements, mais - dans une certaine mesure – chaque divinité implique d'autres motivations. Par exemple, les fervents de Sigmar feront preuve de patriotisme envers l'Empire alors que les adorateurs des dieux du Chaos auront des comportements anarchiques.

Conseils d'interprétation: *Il est probable que vous affichiez votre foi dans vos paroles (prières, sermons), dans vos actes et dans votre apparence (robes et symboles). Cependant, il est possible que vous vénériez votre dieu de manière secrète et ainsi n'affichiez pas ou peu de signes de votre confession.*

Jeu : Vous cherchez toujours une chance de... et bien, tenter la chance. Vous aimez prendre des risques, vous êtes un toxico de l'adrénaline et vous aimez tenter le diable : vous vivez pour le risque, que ce soit autour d'une table de jeu, sur un champ de batailles ou en courtisan secrètement la fille d'un noble. Cela n'a rien à voir avec le fait de prendre des risques plus ou moins calculés en fonction du gain : pour vous, le risque *est* le gain.

Conseils d'interprétation: *Les autres vous voient comme un élément instable : impulsif et insouciant. Vous acceptez toujours un pari et vous ne laissez jamais une partie de cartes ou de dés ; plus l'enjeu est élevé, plus cela vous plait.*

Avarice : L'envie de posséder des terres, des biens ou de l'or est le leitmotiv le plus courant dans le Vieux Monde. Cette envie est relative au niveau de vie de la personne : un puissant noble recherchera plus de terres et d'argent alors qu'un simple brigand se satisfera d'une bonne nourriture et de quelques couronnes. Le moyen d'obtenir ce que l'on recherche dépend également des personnes : certaines se limiteront à ce qu'elles peuvent obtenir avec leur propres mains alors que d'autres élaboreront des trames complexes afin de posséder toujours plus de biens. Pour beaucoup, cela vient de l'envie de mettre autant de distance possible entre eux et la pauvreté et la famine. Pour d'autres, avoir de nobles atours et des bijoux témoigne du fait qu'ils ont réussi leur vie. D'autres encore sont moins intéressés par la fortune en elle-même que par ce qu'il pourrait s'acheter.

Conseils d'interprétation: *Vous êtes pingre et cela se voit. Vous ne laissez jamais de pièces, recomptez toujours votre monnaie et prenez bien garde à obtenir (au moins) votre part du butin. Vous êtes celui qui cherche toujours à faire monter les récompenses. Vous êtes toujours disposé à débarrasser ceux qui attachent moins d'importance que vous aux biens matériels et semblez envisager tous les problèmes en termes de couronnes.*

Hédonisme : Vous recherchez les plaisirs du corps: nourriture, sexe, alcool ou autres drogues ainsi que la présence de personnes qui pensent comme vous.
Vous résistez difficilement à une invitation à la débauche et vous délaisserez vos devoirs et obligations si une occasion de prendre du plaisir se présente. La recherche du plaisir est probablement la plus commune des motivations mais les hédonistes se démarquent en mettant cette recherche au dessus de tout le reste.
A part les raisons évidentes, un hédoniste peut justifier ses actes par la volonté d'un dieu ("vous voyez de qui je parle"), un autre encore croira que la fin du monde est proche. Un hédoniste peut être dépendant de plusieurs plaisirs.

Conseils d'interprétation: *Les autres vous voient comme quelqu'un de volage et indigne de confiance, car ils ne peuvent pas prédire votre réaction face à une occasion de satisfaire vos envies.*

Honneur : Votre vie est guidée par un code strict ou par les convenances. Le mot « honneur » est relatif à votre origine sociale, votre mode de vie. Votre propre définition : L'honneur pour un voleur n'est pas le même que pour un chevalier. Cependant il y a des éléments communs comme la volonté de susciter le respect, l'admiration et même convertir vos proches. Vous montrez du respect envers les gens au dessus de vous et attendez le même respect des personnes en

dessous de vous dans l'échelle sociale. Les gens ordinaires vous voient, pour être honnête, comme quelqu'un de vertueux et dévoué. Les codes d'honneur comprennent souvent les mots « loyauté », “honnêteté”, “magnanimité”, “courage”, “générosité”, et (évidemment) “droiture”.

Conseils d'interprétation: *Vous êtes intransigeant et pompeux, parfois même arrogant et peut-être proche du fanatisme. Vous ne fléchirez pas ou ne ferez aucune entorse à votre code quelle que soit votre situation (sauf si une autre motivation prend le dessus).*

Patriotisme : Vous êtes un nationaliste et pensez que votre patrie joue un rôle majeur à l'échelle mondiale. Vous faites preuve de xénophobie et de chauvinisme, pensant que vous avez le droit d'améliorer voter patrie au détriment d'autres peuples, nations ou races. Il y a différents niveaux de patriotisme: certains adorent leur pays (exemple l'Empire), d'autres leur province ou ville (exemple Nuln) alors que d'autres aiment leur village, leur montagne ou leur forêt (et, peut-être, se préoccupe peu de ce qui se passe au dehors).

Conseils d'interprétation: *En tant que patriote, vous êtes fiers de vos origines et ne manquez aucune occasion de le dire. Vous considérez les étrangers, et plus largement toutes les personnes qui ne sont pas de la même origine que vous, comme inférieurs et n'avez aucun scrupule à le dire. Vous vous méprenez fréquemment et arrivez à des conclusions hâtives dès qu'il s'agit des intentions d'étrangers. Vous portez les héros locaux et l'histoire en haute estime et ne voulez pas reconnaître que tous ces faits ne se sont pas forcément produits.*

Pouvoir : Vous cherchez à obtenir du pouvoir sur les autres par dessus tout. Pour beaucoup, avoir du pouvoir est une façon de parvenir à ses fins mais pour vous c'est une fin en soi. La notion de pouvoir est assez floue : suivant les personnes cela peut être synonyme de prospérité, contacts, connaissances, influence politique ou religieuse, ou même de force physique. La notion d'avoir du pouvoir se manifeste donc différemment suivant les personnes: allant de la peur dans les yeux de vos pairs alors qu'ils regardent avec effroi votre poing, à
la satisfaction de voir votre plan se dérouler au sein de la cour provinciale.

Conseils d'interprétation: *Bien que les façons d'obtenir du pouvoir diffèrent d'une personne à une autre, vous êtes certainement intransigeant, confiant et égocentrique. Comme vous prétendez rechercher ce pouvoir à des fins nobles, vous disposez sûrement d'une couverture permettant de justifier (peut être même à vous même) vos actions.*



Romance: Vous êtes un rêveur, un idéaliste et peut être même un visionnaire. Vous évoluez dans un monde de vertus, d'actes héroïques, de demoiselles en détresse et de chevalerie. Vous croyez probablement à « l'Amour », « l'Aventure » et aux « Héros »

Conseils d'interprétation: *Vous semblez souvent distant ou dans la lune et peut être que parfois vous faites un rêve éveillé, ou vous êtes un Héros. Vous en arrivez à croire, dans la réalité, que vous êtes le preux chevalier, l' auteur renommé, le puissant magicien ou le courtisan réputé que vous avez toujours voulu être. Ceci peut donc vous amener dans des situations délicates voir même dangereuses...*

Vengeance: Votre raison est de vous venger d'une injustice ou d'un affront, réel ou imaginaire contre vous, votre moitié, votre pays ou n'importe quelle cause qui vous est chère. Cela est souvent plus qu'un simple mépris ou un préjudice racial : c'est à un tel point que le personnage a décidé de consacrer sa vie (et probablement sa mort) à laver cet outrage. Les circonstances exactes doivent être décrites dans l'historique du personnage car c'est en fait l'évènement le plus marquant de sa vie jusqu'à aujourd'hui. Ce sentiment peut venir d'un acte isolé, particulièrement troublant (comme sa famille massacrée par des orques), mais ce peut également être le résultat d'un cumul de facteurs.

Conseils d'interprétation: *La vengeance est un sentiment dominant, qui vous dévore de l'intérieur, qui ne laisse pas de place à d'autres motivations, idéaux ou quoique ce soit. Vous êtes peut-être quelqu'un de calculateur et vous avez planifié votre vengeance depuis des années, ou peut-être avez-vous choisi l'option 'trouver et tuer'. Cela dépend de l'objet de votre haine, de vos capacités, mais aussi des occasions qui se présentent.*

Moyens & Méthodes

Deux personnes ayant les mêmes buts dans la vie peuvent avoir des méthodes différentes pour parvenir à leurs fins. Certains auront peur d'avoir du sang sur les mains (au sens propre ou figuré), certains ont le sens de l'honneur et se tiennent à certaines règles, d'autres encore feront tout, *réellement tout*, afin d'obtenir ce qu'ils veulent ; la fin justifiant les moyens. Cette vision affecte le comportement du personnage autant que la motivation elle-même.

Changer de motivation

Les motivations de votre personnage remontent sûrement à l'adolescence et sont profondément ancrées. Elles sont partie intégrante de sa psychologie et ne sont que très rarement appelées à changer. Cependant, il peut y avoir dans la vie des révélations aptes à modifier la personnalité, les idéaux et les désirs. C'est bien évidemment au joueur de décider quand un tel changement se produit mais ce n'est pas à prendre à la légère et le joueur voudra sûrement consulter le MJ auparavant. D'un autre côté si, après avoir joué votre personnage pendant quelques sessions, vous vous rendez compte d'avoir fait un mauvais choix, n'hésitez pas (après consultation de votre MJ) à changer vos motivations. Comme mentionné plus haut, les motivations sont là pour insuffler de la vie au personnage, non à le limiter.

Motivations & Mécanismes

Lorsque vous réfléchissez aux lignes directrices de votre personnage, vous devez prendre en compte le fait que d'autres facteurs peuvent être le résultat de vos motivations, mais aussi la source de celles-ci.

Race: Les races diffèrent énormément entre elles comme expliqué dans le chapitre qui leur est consacré.
Les nains sont souvent considérés comme matérialistes, loyaux entre eux et liés par un code de l'honneur étrange.
Les elfes sont perçus comme hédonistes et cultivés.
Les Halflings sont vus (là où on peut les voir) comme hédonistes et loyaux envers leur famille.
Que votre personnage se conforme ou pas à ces critères est votre choix mais vous devez prendre en compte le fait que c'est la façon dont les autres races vous percevront.

Carrière: Comme dit plus haut, les motivations proviennent souvent de l'éducation et des origines sociales – qui est aussi représenté par la carrière de départ et l'historique.

Carrières 'démentes' : Quelquefois, un changement dans la vie et si profond que le personnage prend une orientation différente. Il laisse derrière lui son ancienne vie (et une part de lui-même) pour se consacrer à un seul et unique but. On ne choisit pas ces carrières volontairement : ce qui amène un nain à devenir un tueur, ou quelqu'un à devenir un flagellant est extrêmement traumatisant et personne ne souhaite le vivre. C'est un malencontreux hasard et une malédiction. La notion de carrière ne correspond d'ailleurs pas tout à fait car c'est plus une folie qu'une façon de gagner sa vie...

Talents et Compétences : Certains talents et compétences reflètent une façon de vivre. Si votre personnage possède résistance à l'alcool ou une expression artistique, cela peut refléter une motivation.

Folies : L'impact d'obtenir une folie est en fait de modifier votre perception du bien et du mal ainsi que votre vision de la vie. En d'autres termes, lorsque votre personnage reçoit une folie (car ce sera inévitable à moins que votre MJ ne se loupe misérablement !), vous devez bien réfléchir en quoi ce désordre correspond à vos motivations. La plupart des folies sont des motivations en elles-mêmes, nous ne présenterons donc pas de descriptions ici.



Le coin du MJ

Comprendre pourquoi les PJ et PNJ agissent comme ils le font est très important pour le MJ.

Motivations des PNJ : Bien définir les motivations des PNJ permet de construire des scénarii plus intéressants. Le méchant agit rarement sans raisons: il complote et tue dans un but précis. Inventer des motivations particulières et bien les détailler permet aussi de créer des scénarii. Pour les PNJ mineurs il suffit de noter la motivation principale, peut être avec une précision entre crochets (Vengeance [Orques] ou Dévotion [Morr]). Pour les PNJ ayant un rôle plus important dans votre campagne, il peut être nécessaire de creuser un peu plus.

Motivations des PJ & Scénarii : Le MJ doit aussi prendre en compte les motivations des PJ lorsqu'il rédige ses scénarii. Si la raisons

d'accepter le contrat, la mission ou la quête ne signifie rien pour le PJ, il ne sera probablement pas intéressé. Cela peut se traduire par le fait que le personnage n'accroche pas au scénario ou encore qu'il refuse tout simplement la mission. Les joueurs se sentent toujours plus intéressés par des scénarii contenant des éléments qui correspondent aux attentes de leurs personnages.

Exemple: *Un MJ prévoit un scénario où un village est menacé par une horde de gobelins. Les villageois lancent un appel à l'aide désespéré qui arrive jusqu'aux PJs, qui décident d'aller les aider. Cependant ils le font pour différentes raisons que le MJ prévoit à la création du scénario :*

Le personnage avare *attend une récompense pour mettre sa vie en jeu.*

Le romantique *va considérer qu'il s'agit là d'un acte héroïque et de plus, une dame qu'il admire se trouve peut-être dans ce village.*

Le dévoué *aura eu une vision et ira combattre les viles peaux vertes au nom de son dieu.*

Le patriote *ne peut pas laisser les frontières et les habitants de son propre pays sans défense.*

Le personnage cherchant à se venger *verra une occasion de faire payer à ces gobelins la mort de sa soeur.*

Et ainsi de suite..

Motivations des PJ et PX : Définir les motivations d'un personnage permet de lui donner vie. Suivant votre façon de jouer et comment vous calculez les PX, il y a deux aspects que vous devriez considérer lorsque vous attribuez l'expérience:

Conflits d'intérêts – Le personnage a-t-il été confronté à un cas de conscience important ? Si la lutte intérieure a été bien interprétée par le joueur, alors cela mérite un peu plus d'expérience.

Changement de motivation – Y a-t-il eu une situation conduisant un personnage à changer de motivation et comment le joueur l'a-t-il interprété ? Si cela est le cas, comment cette révélation est-elle apparue au personnage et comment a-t-il vécu ce changement psychologique ?

Règle Alternative de Création de personnages

Les caractéristiques dans WJRF1 étaient établies sur différentes échelles. Certaines allaient de 10 à 100 et d'autres de 01 à 10. WJRF2 les a toutes mises sur la même base. Cela permet de les échanger plus facilement. Vous avez une F de 37 et une Int de 23 mais vous souhaitiez jouer un intellectuel plutôt qu'une boule de muscles ? Echangez les valeurs ! Par extrapolation, vous pouvez décider de ne pas lancer les dés pour chaque caractéristique mais tout simplement de lancer 10 fois et d'assigner vous même les 8 plus hauts résultats aux caractéristiques de votre choix. Si vous faites cela, n'utilisez pas la règle de la miséricorde de Shallya.

Plans de carrière

Par Wim van Gruisen, « traduit par Vlad de Palanthir »

Le livre de base part du principe que les Personnages Joueurs ont abandonné leur vie quotidienne, devenue monotone, pour embrasser la carrière d'aventurier. Alors qu'ils avaient un métier, ils ont tout laissé pour la promesse de richesses faciles, par désir de vengeance ou encore pour quelque autre obscure raison.

Néanmoins, cette vision semble contradictoire avec l'idée selon laquelle les PJs ne peuvent acquérir que les compétences et les promotions offertes par leur plan de carrière, et qu'ils doivent obligatoirement suivre les débouchés permis par leur ancien métier. Ainsi, un apprenti sorcier qui, en ayant assez de son long et morne apprentissage, décide de mettre de côté ses grimoires pour quitter son maître, sera apparemment accueilli à bras ouverts s'il décide finalement de redevenir sorcier. Un soldat qui va déserter sa compagnie et partir pour rechercher gloire et fortune, pourra quand même être promu sergent dès lors qu'il dépensera les 100 points d'expérience nécessaires.
Cet article fournit quelques suggestions pour gérer ce genre de paradoxes et apporter dans le même temps une touche supplémentaire de réalisme au cheminement des PJs dans le vieux monde. Le point principal tourne autour de l'idée que les personnages joueurs n'ont pas complètement abandonné leurs carrières précédentes.

Le vieux monde n'est pas un endroit où les employés doivent se présenter au bureau à 9 heure précise (enfin généralement); de nombreuses carrières offrent suffisamment d'opportunités pour partir à l'aventure. Les apprentis sorciers doivent apprendre à connaître le monde qui les entoure, ainsi une partie de leurs études consiste à voyager de par le monde, confrontant la théorie qui leur fut inculquée à la dure et froide réalité. Lorsqu'il n'y a aucune guerre susceptible de requérir leurs talents, les soldats obtiennent des permissions leur permettant de vaquer à leurs occupations personnelles, comme partir à l'aventure par le plus grand des hasards. Les personnages peuvent aussi poursuivre des carrières leur laissant un fort degré d'indépendance. Il est commun de voir des initiés entreprendre de longs voyages vers des temples ou monastères éloignés. Vagabonds, filous et autres coquins peuvent mettre en oeuvre leurs trafics où bon leur semble, et alors que nul ne peut dire à un noble ce qu'il doit faire, chasseurs et autres habitants des forêts vivent peut-être chaque jour une aventure.

Les aventures peuvent être encore plus gratifiantes si elles sont liées directement aux métiers des PJs.

Après qu'un PJ pilleur de tombes ait vendu son butin à un professeur effectuant des recherches historiques, ce dernier se fait assassiner. Un autre PJ employé dans la garde se retrouve alors impliqué lorsque son capitaine lui ordonne de retrouver le meurtrier et de résoudre l'affaire. Un troisième PJ étant étudiant, il ne s'avère par la suite pas difficile de l'entraîner dans l'intrigue. Ou encore, les PJs vivent tous dans un petit village où des évènements étranges surviennent.
Il est aussi possible d'imaginer que les PJs ont tous un même maître qui les envoie accomplir une dangereuse mission liée à leur carrière. Une telle approche implique plus de travail pour le Meneur du Jeu car il doit adapter toutes les aventures aux carrières des PJs de manière à les impliquer systématiquement. Mais cela permet aussi d'obtenir des récits où les PJs font clairement partie de la société du vieux monde, leurs métiers et leurs histoires personnelles participent à la narration de l'aventure au lieu de n'être que des mécaniques abstraites.

Cette mécanique abstraite de jeu se retrouve lorsque le livre de base décrit comment changer de carrières. Il suffit à ce moment de payer 100 points d'expérience et de choisir un débouché ou alors de payer 2 fois ce montant pour choisir n'importe quelle carrière de base et cela suffit. Or, suivre sans réfléchir les règles du jeu peut créer des situations bizarres, comme des PJs s'aventurant dans les montagnes du bout du monde lorsque l'un d'eux décide de devenir marin. Inutile de préciser que la mer n'est visible nul part à l'horizon.

Donc pour éviter cela, lorsqu'un PJ désire changer de carrière, il doit attendre l'opportunité de le faire. Si le PJ veut devenir milicien, il devra contacter au préalable la milice locale pour savoir si elle recrute de nouveaux membres. Il ne peut simplement acquérir l'équipement nécessaire et clamer à la face du monde être dorénavant un milicien. Dans l'Empire, les peines prévues pour s'être fait passer pour un représentant de la loi sont sévères. Un apprenti sorcier devra passer un

examen pour obtenir sa licence de compagnon sorcier.
Mais beaucoup de carrières ne nécessitent pas de telles formalités. N'importe qui peut devenir par exemple un joueur professionnel ou un chasseur de primes sans être ennuyé. Il reste que la plupart des changements de carrière doivent attendre qu'une opportunité se présente (ou soit créée par le PJ) pour être envisageables. Ces opportunités sont souvent de très bonnes accroches pour un scénario. Un sorcier pourra accepter de prendre un PJ comme apprenti à la condition qu'il ait prouvé sa valeur en s'aventurant dans des terres sauvages pour trouver un ingrédient magique rare.
Même si ces accroches ne sont pas obligatoires, pousser les PJs à guetter ces occasions de changer de métier pourra animer une campagne, comme par exemple un PJ essayant de convaincre un érudit voyageant avec le groupe qu'il devrait l'accepter comme étudiant.

En sus de fournir des accroches pour des scénarios, les changements de carrières offrent des opportunités inhérentes de roleplay. Si les PJs s'engagent dans la milice locale, il est possible de faire jouer les entretiens d'embauche et de laisser un PJ expliquer pourquoi il est un bon candidat. Ou alors le candidat peut être soumis à un test pour prouver qu'il possède assez de courage pour rejoindre une bande de mercenaires. Il pourrait alors avoir à faire face à un molosse enchaîné dans un couloir étroit.

Pour pouvoir utiliser pleinement le potentiel de roleplay offert par les changements de carrières, les joueurs devraient indiquer à l'avance quelles carrières ils aimeraient poursuivre par la suite. Ainsi le MJ aura la possibilité de créer des opportunités menant les PJs vers les carrières qu'ils désirent. Même si un PJ a encore beaucoup de compétences et de promotions à acheter avant de pouvoir changer de carrière, il peut déjà rencontrer de potentiels futurs employeurs. Il pourra ainsi leur rendre visite par la suite lorsqu'il sera prêt à effectuer un changement. Le MJ peut d'ailleurs utiliser les vœux des Pjs pour amener le groupe aux endroits où il le souhaite.
Un PJ veut devenir joueur professionnel? Bien, le prochain grand tournoi de cartes se déroulera à Talabheim le mois prochain… et il s'avère justement que c'est l'endroit où se déroule la suite de la campagne.

Le MJ peut aussi plus facilement contrôler les PJs et la campagne. Par exemple, si le MJ a prévu une rencontre amicale avec un nécromancien (oui, cela existe) par la suite dans sa campagne, il peut faire en sorte que le temple de Morr n'accepte aucun nouvel initié pour le moment, car un tel initié bousillerait la rencontre. Cette dernière technique doit être néanmoins utilisée avec parcimonie car les PJs détestent généralement la sensation d'être dirigés par le MJ.

Même si les méthodes du livre de base peuvent convenir à certains groupes, elles ne constituent pas le seul moyen d'utiliser ce système. Utiliser une approche plus réaliste implique plus de travail pour le MJ mais elle donne plus d'importance et de profondeur aux carrières, elle mêle les PJs à la société du vieux monde, elle offre des opportunités d'enrichir la campagne et enfin d'incarner les personnages plus avant.

Profession Dément

Par Wim van Gruisen, « traduit par Vlad de Palanthir »

Certaines carrières du livre de base dépendent plus de l'état mental d'un personnage que de ses qualifications. Un flagellant, par exemple, est quelqu'un qui a vu sa famille et tout ce qu'il possédait être détruits par les armées du chaos. Quelque chose s'est brisé en lui et maintenant sa seule raison de vivre est de lutter contre le chaos partout où il le pourra.

D'autres carrières fonctionnent suivant ce schéma, comme le fanatique et les différents types de tueurs nains. Bien qu'elle soit trop générale et politiquement incorrecte, nous utiliserons l'expression « carrières psychotiques » pour désigner ces plans de progression et nous donnerons quelques règles particulières les concernant.

Les contraintes quant à l'accession à ces carrières

Ces carrières particulières ne peuvent être considérées comme des débouchés normaux des métiers usuels car elles dépeignent un état mental qui peut atteindre n'importe qui, quelle que soit sa profession, chiffonnier, tailleur, soldat ou encore marin. Il faut donc ignorer les débouchés des carrières normales pour accéder à ces carrières liées à la folie. Il faut noter que la progression du tueur nain vers le tueur de géant et de démon constitue une exception.

Les tables de carrières de ce document n'indiquent pas non plus d'accès à ces carrières. En effet, les carrières psychotiques limitent la façon dont un joueur peut incarner son personnage, ainsi un joueur ne devrait jouer de tels individus que s'il le désire et non parce qu'un jet de dé l'y a forcé. En conséquence, si le MJ permet aux joueurs de choisir leur carrière de départ, il doit être possible de choisir une carrière de fanatique ou de tueur de trolls.

Autrement, l'entrée dans de telles carrières ne devrait être que la conséquence d'évènements traumatisants. Si un personnage gagne des points de folie et rate son test de force mentale, le joueur devrait pouvoir choisir de suivre une carrière psychotique au lieu de subir des troubles mentaux. L'accord du MJ est néanmoins nécessaire. De plus, l'intrigue peut justifier l'entrée dans une telle carrière même si le personnage n'est pas atteint de folie.

Adopter une carrière liée à la folie peut se faire à partir de n'importe quelle autre carrière normale pour le prix de 100 points d'expérience. Le joueur doit aussi changer les motivations de son personnage (voir l'article sur les motivations); les personnes suivant une carrière liée à la folie sont consumées par un seul et unique but, qui passe avant toute autre considération, et qui guide toutes leurs actions.

Les contraintes quant aux débouchés

Il est quasiment impossible de quitter une carrière liée à la folie. Il faut donc ignorer tous les débouchés (à l'exception de la carrière de tueur). Il n'est pas non plus possible de choisir une autre carrière de base en payant 200 points d'expérience. La seule issue possible doit être liée à la progression de l'intrigue.

L'homme qui était persuadé que toute sa famille avait péri assassinée peut finir par la retrouver saine et sauve, ou le tueur nain qui avait choisi la voie du tueur de trolls peut voir ses fautes passées pardonnées. Mais ces occasions sont quand même très rares. Il serait même un peu plus courant de voir un traitement en hôpital psychiatrique avoir plus de réussite. Mais il y a peu de tueurs qui se soumettraient à un traitement, après tout ils ont d'autres choses en tête!

Dans le cas improbable ou un personnage quitte une carrière liée à la folie, il peut essayer de reprendre son ancienne vie là où il l'avait laissée. Pour le prix de 100 points d'expérience supplémentaires, il peut retourner à sa dernière carrière ou toute autre qu'il a pu suivre avant sa déchéance.

Les Carrières Perdues

Par Wim van Gruisen, « traduit par Aethril »

Le passage à la nouvelle édition a apporté de nouvelles carrières. D'un seul coup, de nombreuses carrières ont disparu. Certaines ont changé de nom alors que d'autres ont été rassemblées à l'intérieur de « carrières collectives ». Beaucoup de carrières rurales ont été regroupées dans la carrière de paysan, tandis que l'escroc et le bourgeois rassemblent de nombreuses carrières de filous et/ou lettrés. Le guide de conversion, plus loin dans ce livret, donne l'équivalence entre les anciennes et les nouvelles carrières.

Cet article essaie d'adapter les carrières de base de l'ancienne version. Cependant, toutes les carrières n'ont pas pu être adaptées. Certaines nécessitaient des compétences ou des règles qui n'existent plus alors que d'autres (comme les druides) ne correspondent plus à l'image du monde de Warhammer. Puisque rajouter de nombreuses règles ou faire des changements majeurs sur le monde n'est pas le but de ce livret, vous ne les trouverez pas ici. Malgré tout, la plupart des carrières de base sont évoquées. Leur avancement a également été adapté et leurs origines (voir le chapitre sur les origines) ont été précisées.

Dans l'ancienne version, l'allocation des compétences et les avancements de caractéristiques variaient beaucoup sen fonction des carrières. Un magnétiseur avait un équivalent de 600 PX de compétences et d'avancements, alors qu'un hors-la-loi en possédait près de 2000. Le nombre de débouchés était aussi inégal, certaines carrières en ayant deux alors que d'autres en comptaient sept. La seconde édition bénéficie de carrières plus uniformes, chacune jouissant d'environ dix avancements et dix compétences et talents, la plupart ayant cinq débouchés, une ou deux carrières avancées et le reste en carrières de base. Les inégalités des carrières de la première version reflétaient assez bien l'injustice du monde de Warhammer. Ce document essaie d'en recréer l'essence. Les carrières présentées ici diffèrent plus en termes de nombre de talents, compétences et avancements que les carrières de la seconde version de Warhammer.

Les descriptions des carrières sont tirées de la première édition de Warhammer. Les Copyright appartiennent à Games Workshop, qui nous a autorisé à les utiliser ici.

La liste des carrières :

Carrières de base
- Apothicaire
- Apprenti alchimiste
- Apprenti artisan
- Braconnier
- Brigand
- Collecteur d'impôts
- Colporteur
- Commerçant
- Conteur
- Estudiant en médecine
- Garde-chasse
- Guide racoleur
- Herboriste
- Joueur professionnel
- Magnétiseur
- Manouvrier
- Mendiant
- Muletier
- Pâtre
- Pilote
- Prospecteur
- Trappeur
- Voleur de bétail

Carrières avancées
- Avoué
- Chef balistaire
- Chef canonnier
- Chef sapeur
- Faux monnayeur
- Faussaire
- Marchand d'esclaves

Règle alternative de création de personnages II

La règle dit que lors de la création, le personnage valide toutes ses compétences ainsi qu'un avancement. Dans WJDR2, toutes les carrières de base ont environ 11 compétences et talents. S'il devait toutes les acheter, cela coûterait à un joueur 1100 PX plus 100 pour l'avancement.

Une autre méthode consiste à ne pas donner les compétences et talents ni l'avancement et en échange octroyer 1200 PX au joueur, qu'il peut dépenser comme il le souhaite, en compétences, talents, avancement ou nouvelles carrières. Si le MJ veut créer des personnages plus ou moins puissants, il donne plus ou moins de points d'XP au départ. Des joueurs ont suggéré de donner 1000 PX, un nombre rond.

Carrières de base

Apothicaire

Origine: Bourgeois, Marchand

Les apothicaires sont des spécialistes qui préparent et vendent les médecines prescrites par les médecins. Dans beaucoup de cas, ils sont les pendants des herboristes, fournissant des préparations minérales et chimiques plutôt que des remèdes à base de plantes. Leur métier leur apprend à reconnaître un grand nombre de substances exotiques et rares, et à connaître leur propriétés thérapeutiques ou autres. C'est une profession qui demande beaucoup de savoir faire, et nombre d'apothicaires sont employés à demeure par de riches individus pour s'assurer que les meilleurs traitements leur seront dispensés rapidement. Malheureusement, l'apothicaire fait souvent office de bouc émissaire quand le médecin a échoué et beaucoup sont alors chassés de la ville, avec l'alternative d'offrir leurs services aux hors-la-loi et bandits, ou de tenter l'aventure à travers les territoires sauvages du Vieux Monde.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
				10	10		

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Connaissances académiques (Chimie)
Soins
Métier (Apothicaire)
Préparation (Poisons)
Langage secret (Guilde)

Talents
Résistance au poison

Dotations
Pilon et mortier
Fiole contenant diverses poudres

Accès
None

Débouchés
Apprenti alchimiste
Charlatan
Médecin
Prospecteur

Apprenti alchimiste

Origine: Urbain, Bourgeois

La seule façon de devenir Alchimiste est de faire un apprentissage chez un maître expérimenté. Toutefois, la vie d'un Apprenti consiste trop souvent à trimer dur plutôt que de s'instruire. L'apprenti est fréquemment traité comme un serviteur non rémunéré, et passe le plus clair de son temps à récurer le plancher et à faire les commissions, au lieu d'étudier assidûment l'art de l'alchimie. Il n'est pas surprenant par conséquent. Que seul un petit nombre d'Apprentis persévère suffisamment longtemps pour devenir des Alchimistes compétents.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
				10	10		

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Métier (Brasseur)
Evaluation
Lecture / Ecriture
Connaissances académiques: Sciences

Talents
None

Dotations
None

Accès
Ingénieur
Apothicaire
Médecin

Débouchés
Compagnon sorcier - domaine du métal
Guide racoleur
Charlatan
Faux-monnayeur
Bateleur – Bunko
Trafiquant de cadavres
Prospecteur

Apprenti artisan

Origine: Urbain, Bourgeois, Nain

Tous les Artisans apprennent leur métier en apprentissage. Comme apprentis, ils étudient les Compétences nécessaires à leur profession, tout en subvenant à leurs besoins. Hélas, ils travaillent encore trop souvent pendant de longues heures contre une petite gratification et sont chargés de toutes les corvées déplaisantes et serviles, quand ils n'ont pas la malchance de tomber sur un maître hargneux, ivrogne et/ou incompétent. Les Apprentis qui quittent leur maître avant d'avoir fini leur apprentissage n'ont pas de métier et beaucoup deviendront vagabonds ou aventuriers pour espérer connaître autre chose de la vie.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
				10		10	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Conduite d'attelages
Métier (un au choix)

Talents
Résistance accrue or Force accrue

Dotations
Arme à une main
Outils appropriés à son métier

Accès
None

Débouchés
Artisan (même métier)
Garde du corps
Brigand

Braconnier

Origine: Rural

Le braconnier cherche à gagner sa vie en piégeant et en abattant des animaux ou des oiseaux sur les possessions des propriétaires terriens du vieux monde sans leur permission. Ainsi, ils sont les ennemis jurés des gardes-chasse qui surveillent ces terres. Les braconniers aiment se vanter de la manière dont ils se sont joués de leurs adversaires.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
	20	5				10	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Dissimulation
Alphabet secret – Braconnier
Braconnage
Déplacements silencieux

Talents
Tireur d'élite
Camouflage rural
Connaissance des pièges

Dotations
Arc ou arbalète avec 10 flèches / carreaux
Arme à une main
Veste en cuir
Pièges

Accès
Initié – Taal
Hors-la-loi

Débouchés
Initié – Taal
Garde-chasse
Hors-la-loi
Raconteur
Voleur de bétail
Pisteur

Brigand

Origine: Urbain, Rural

Les brigands et les coupe-jarrets sont une menace dans les villes et sur les routes. Ils agissent en groupe, en attirant dans des guets-apens les voyageurs ou passants désarmés. Ils préfèrent éviter de verser le sang sauf si nécessaire, mais combattent férocement bien qu'ils tendent le plus souvent des embuscades avec un avantage en nombre d'au moins deux contre un. La plupart se contentent de mettre leurs victimes hors de combat en les assommant, mais il y a ceux - plus connus sous le nom de coupe-jarrets - qui tuent toujours ceux qu'ils dévalisent.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	10	5		10			

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Déplacements silencieux

Talents
Camouflage urbain or Camouflage rural
Coups assommants

Dotations
Arc ou arbalète avec 10 flèches ou carreaux
Casque ou masque
Veste en cuir

Accès
Apprenti artisan
Garde du corps
Chasseur de primes
Manouvrier
Matelot
Milicien
Gladiateur
Spadassin
Ratier
Soldat

Débouchés
Garde du corps
Receleur
Bandit de grand chemin
Hors-la-loi
Racketteur
Marchand d'esclaves

Collecteur d'impôts

Origine: Urbain, Rural, Marchand

Les collecteurs d'impôts sont probablement les citoyens les moins populaires du Vieux Monde. Qu'importe la bienveillance des gouvernements, ou la résignation des résidents, toujours est il que personne n'aime payer ses impôts et que le collecteur fait les frais du ressentiment général. Ils constituent malgré tout une branche nécessaire du service civil et aucun régime ne pourrait survivre longtemps sans eux. Pourtant les collecteurs de taxes n'ont que peu de satisfaction à accomplir leur tâche et ils sont rarement biens payés. Ceci explique que certains d'entre eux se laissent inévitablement corrompre, alors que d'autres, dans l'espoir d'une hypothétique promotion, restent d'une intégrité scrupuleuse.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10					10	10	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Baratin
Lecture / Ecriture
Connaissances académiques (Loi)
Connaissances académiques (Numismatique)

Talents
Calcul mental

Dotations
Veste en cuir
Arme à une main
Nécessaire d'écriture
Abaque
D10 Co

Accès
None

Débouchés
Agitateur
Avoué
Marchand
Milicien
Hors-la-loi
Patrouilleur
Voleur

Colporteur

Origine: Rural, Marchand, Voyageur

Peu de villages possèdent leurs propres boutiques ou comptoirs de commerce; aussi tous sont dépendants du colporteur, insignifiant marchand ambulant. Après avoir acheté des marchandises facilement transportables sur les marchés aux divers artisans et marchands, le colporteur voyage d'un village à l'autre, vendant ses produits tout en diffusant les nouvelles et potins de la ville. Le chargement du colporteur est constitué de tout ce qui peut se transporter facilement, tels des pots, casseroles, accessoires de vêtements, bourses, épingles couteaux, etc.. Dans les régions plus peuplées, les colporteurs sont souvent patentés et peuvent avoir leur propre guilde chargée de protéger leurs intérêts et de décourager d'éventuels concurrents d'empiéter sur leurs prérogatives. Beaucoup ont une vie de nomade et croient résolument dans la fraternité de leur profession, même s'ils sont de races différentes et qu'ils n'ont ni culture, tradition ou langage en commun. Beaucoup acquièrent des connaissances d'herboriste. A peu prés tout le monde se méfie d'eux, spécialement les gardes et les patrouilleurs ruraux.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	10			10			10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Soins des animaux
Baratin
Conduite d'attelages
Evaluation
Marchandage
Connaissances académiques (Herbes) ou Astronomie
Alphabet secret - Colporteur

Talents
None

Accès
None

Dotations
Chariot et cheval
Matelas et 3 couvertures
Sacs contenant des casseroles, petits couteaux, goupilles, bobines du ruban coloré, et ainsi de suite.

Débouchés
Garde du corps
Receleur
Hors-la-loi
Commerçant
Trappeur

Commerçant

Origine: Urbain, Rural, Marchand, Nain

Il y a suffisamment de monde dans les grandes villes et les cités, pour que les commerçants puissent installer une petite boutique ou un étalage sur le marché. Ainsi, à la différence de ces vagabonds de colporteurs, le commerçant attend que le client vienne à lui. Certains pourront se constituer une véritable petite fortune, avec plusieurs magasins et un statut social très proche de celui des petits marchands. Généralement, cependant, la vie du commerçant est des plus monotones, animée seulement par des vols occasionnels ou la visite peu courtoise des racketteurs. Il n'est pas étonnant que les commerçant décide parfois de courir l'aventure, en quête d'une vie plus excitante et de profits rapides.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10					10		10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Connaissances académiques (Numismatique)
Baratin ou Connaissances académiques (Loi)
Evaluation
Marchandage

Talents
Dur en affaires

Dotations
Gilet de cuir
D10 Co

Accès
Recéleur
Pêcheur
Colporteur

Débouchés
Recéleur
Marchand

Conteur

Origine: Urbain, Bourgeois, Rural, Voyageur, Elfe

Les conteurs adorent parler. Pendant des heures, ils discourent, déclament et dénoncent avec force les prévarications à quiconque veut les entendre. Et, aussi étrange que cela puisse paraître, le peuple s'arrête pour les écouter. La raison en est que les conteurs excellent à ce qu'ils font; sans tenir compte de ce qu'ils disent ou de quoi ils parlent, ils sont toujours intéressants, amusants ou captivants. Comme les acteurs, ce sont des beaux parleurs qui peuvent convaincre leur auditoire sur n'importe quel sujet. Que ce soit debout sur une chaise dans les jardins de la ville, ou une liqueur à la main dans un dîner de société, la voix du raconteur reste son principal outil. Il est évident, que dans un monde où peu de gens savent lire et où les seules nouvelles sont colportées par la rumeur publique, quelqu'un qui peut capter l'attention des autres par ses paroles saura se faire un nom. Le seul risque encouru est , pour la plupart des conteurs, de se retrouver à suivre de grandes armées ou des bandes d'aventuriers, pour être témoin des évènements importants qui seront la base des prochains récits héroïques. Les plus mains se contentent de les inventer.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10					10	10	15

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Baratin
Charisme
Expression Artistique (Conteur)

Talents
Etiquette ou Orateur né
Eloquence

Dotations
Vêtements de bonne qualité
Chapeau (souvent extravagant)
2d10 Co

Accès
Garde-chasse
Avoué
Pilote
Marin

Débouchés
Charlatan
Démagogue

Estudiant en médecine

Origine: Bourgeois

Après l'armée et l'Eglise, la carrière la plus populaire parmi la jeunesse relativement aisée est celle de médecin. Celui qui a du talent - ou simplement une réputation - peut amasser une petite fortune grâce à la recommandation de la noblesse. Comme pour la plupart des carrières de lettrés, la seule façon de devenir médecin, est de se faire disciple d'un praticien déjà établi. Les médecins cependant ne prennent pas d'apprentis; au lieu de cela, les individus renommés ou retirés enseignent leur savoir à des groupes d'estudiants qui payent de honoraires. Beaucoup d'hôpitaux et de facultés dans les grandes cités s'occupent de dispenser cet enseignement. Il faut plusieurs années de travail et beaucoup de volonté pour devenir enfin médecin et tous les estudiants n'y parviennent pas.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
				10	10	10	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Soins
Lire / Ecrire
Langage secret (Classique)
Métier (Apothicaire) ou Préparation (Poisons)

Talents
None

Dotations
Arme à une main
Instruments médicaux
Fioles avec des sangsues

Accès
Trafiquant de cadavres

Débouchés
Guide racoleur
Charlatan
Trafiquant de cadavres
Médecin

Garde-chasse

Origine: Rural, Elfe

La plupart des propriétaires terriens emploient des gardes-chasse pour s'occuper de leurs propriétés, forêts et réserves de chasse. Les gardes-chasse surveillent les indésirables avec soin et leurs soupçons se révèlent parfois fondés. L'ennemi juré du garde-chasse est le braconnier, qui cherche constamment à piéger ou à chasser les animaux réservés.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
	20	5				10	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Dissimulation
Braconnage
Déplacements silencieux
Langage secret – Rôdeur ou Dressage - Faucon

Talents
Tireur d'élite
Camouflage rural
Connaissance des pièges

Dotations
Arc ou arbalète avec 10 flèches / carreaux
Arme à une main
Veste en cuir
Pièges

Accès
Initié – Taal
Servant

Débouchés
Initié – Taal
Milicien
Braconnier
Raconteur
Pisteur
Franc-archer

Guide racoleur

Origine: Urbain

Dans toute ville du Vieux Monde qui se respecte, on peut trouver des guides professionnels qui escortent leurs clients dans les quartiers pauvres. Ce sont des familiers des nombreux établissements illégaux et immoraux qui y pullulent. Tout le monde les connaît comme guides racoleurs. De tels homme - car ce sont habituellement des humains de sexe masculin - sont familiers des meilleurs débits de boisson, maisons de jeu ou de plaisirs, fumeries de drogues et autres établissements qui permettent d'assouvir tous les vices imaginables. Ils peuvent ouvrir l'accès à ces endroits pour les étrangers et l'on peut s'en remettre à eux pour savoir lesquels sont sans danger, lesquels sont surveillés par les autorités et lesquels pratiquent couramment l'escroquerie et/ou l'assassinat des clients occasionnels. Leur travail consiste à se mettre au service de tout bon vivant qui leur paraît suffisamment riche. Mais beaucoup de guides racoleurs ne respectent pas leurs engagements et conduisent leurs nouveaux compagnons dans des « coups fourrés » ou chez une bande de coupe-jarrets, en échange d'une part des prises.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	5			10			10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Charisme
Langage secret (Voleur)

Talents
Combat de rue
Sociable

Dotations
Arme à une main
Veste en cuir
D10 Co

Accès
Apprenti alchimiste
Apprenti sorcier
Noble
Estudiant en médecine
Etudiant

Débouchés
Garde du corps
Receleur

Herboriste

Origine: Urbain, Bourgeois, Rural, Marchand, Elfe

La médecine du Vieux Monde est primitive, incertaine et coûteuse, aussi beaucoup de personnes restent elles traditionnelles aux remèdes traditionnels et aux médicaments dont l'efficacité a traversé les siècles. En fait, la plupart des gens ne font pas confiance à la médecine scientifique « scientifique ». Les herboristes, d'un autre côté, sont des membres respectés de la société bien que leur clientèle ne soit pas aussi exclusive que celle des médecins. Ils cueillent et vendent des herbes et vendent toutes sortes de décoctions, pour toutes sortes de maux. Dans de rares cas très graves, ils traiteront le patient personnellement. Certains abusent de leurs pouvoirs; ceux qui ont été victimes de philtres d'amour ou de charmes pourront vous le dire. Mais la profession a toujours été présente dans toutes les légendes du Vieux Monde et beaucoup de gens du peuple estiment que l'herboristerie reste leur seul recours lorsqu'ils tombent malades.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
				5	10		

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Connaissances académiques (Herbes)
Soins
Lecture / Ecriture
Langage secret – Classique
Langage secret – Guilde
Préparation (Poisons)

Talents
None

Dotations
Pilon et mortier
Gibecière avec des herbes séchées

Accès
None

Débouchés
Estudiant en médecine

Joueur professionnel

Origine: Urbain, Voyageur

Beaucoup d'occidentaux réfléchissent aux moyens faciles de gagner de l'argent. Les joueurs professionnels cherchent à utiliser leurs talents pour s'approprier les richesses des autres, sans que ces derniers s'estiment lésés. Parfois les choses tournent mal et le joueur professionnel perd de fortes sommes; dans ce cas une retraite rapide s'impose souvent, avant que ses créanciers découvrent qu'il n'a pas les moyens de s'acquitter de ses dettes. Les joueurs professionnels ne savent jamais quand il faut s'arrêter, ce qui les oblige à changer souvent d'endroit pour éviter les vieilles dettes de jeu et les mauvais perdants.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
	5			15	10		10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Jeu
Escamotage

Talents
Chance
Calcul mental

Dotations
Arme à une main
Veste en cuir
Jeu de cartes (avec des as en plus)
Paire de dés
Paire de dés truqués (toujours 6)

Accès
Apprenti sorcier
Capitaine
Noble
Sergent

Débouchés
Charlatan

Magnétiseur

Origine: Urbain, Bourgeois, Rural

Dans le Vieux Monde, la puissance de l'hypnose est employée à des fins aussi diverses que la médecine ou le divertissement (cf. Carrière de Bateleur). Les magnétiseurs - si l'on fait exception de quelques charlatans - ne prétendent pas percer les mystères de l'esprit humain, mais semblent avoir un don pour guérir ses affections. Le magnétiseur est appelé pour traiter une grande variété de maladies nerveuses, la dépendance à l'alcool et autres substances toxiques et même certaines formes de folies.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
				15	10		

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Hypnotisme
Sens de la magie

Talents
None

Dotations
Symbole en argent sur une chaîne

Accès
Bateleur – Magnétiseur
Médecin

Débouchés
Charlatan
Bateleur – Magnétiseur
Médecin

Manouvrier

Origine: Urbain, Nain

La grande majorité des citadins se satisfont d'une existence précaire. Beaucoup d'entre eux se louent comme manouvriers généralement pour une période définie. La plupart de manouvrier sont des individus au caractère dissipé, bourru et frustre, qui apprécient au plus haut point de pouvoir chanter ou siffler, grimper sur des échafaudages branlants, engloutir des quantités d'infusions d'herbes et, occasionnellement, travailler très dur. Leur avenir est toujours incertain; ils se vendent à un prix relativement bas comparé aux artisans, mais quand ils ne manquent pas de travail, les manouvriers prospèrent. Les meilleurs emplois sont les constructions de temples, fortifications, grandes maisons et autres, car ils garantissent du travail pendant une longue période. Ce sont avant tout des hommes à l'esprit pratique et quand ils partent à l'aventure pendant les périodes de crise, celle-ci sont souvent couronnées de succès.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
			10				

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Escalade
Deux parmi :
Résistance à l'alcool,
Conduite d'attelages,
Expression Artistique (Chant),
Métier (menuiserie)

Talents
Résistance accrue ou Force accrue

Dotations
Sac de bride avec déjeuner emballé
Flacon de thé
Veste en cuir

Accès
None

Débouchés
Chef-balistaire (uniquement si Métier – menuiserie)
Garde du corps
Brigand

Mendiant

Origine: Urbain, Voyageur

Les mendiants sont les parias de la société, des désespérés qui n'ont pas de moyens visibles de subsistance. Ils se regroupent dans les villes et les cités du Vieux Monde, car la seule façon pour eux d'éviter les affres de la fin consiste à mendier dans les rues. C'est une activité des plus hasardeuses, surtout que la plupart des villes autorisent que la garde moleste, marque au fer et jette en prison les vagabonds pratiquement comme il lui plaît. Le mendiant accepte ces risques comme inhérents à son métier et il devient souvent expert dans l'art d'extorquer de l'argent aux passants - certains jouent sur la pitié alors que d'autres offrent leur bénédiction ou menacent de malédictions - tout cela dans l'unique but de remplir leur sébile. Dans certaines grandes cités, les mendiants sont organisés en guildes de mendiants (non reconnues officiellement) qui attribuent les emplacements, s'occupent de détourner l'attention des autorités et éliminent les amateurs ou les mendiants non-affiliés. Le plus souvent, la guilde des mendiants travaille conjointement avec la guilde locale des voleurs, lui fournissant des informateurs et des guetteurs.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
5	5			5	10		10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Dissimulation
Langage secret – Voleurs
Alphabet secret – Voleurs
Déplacements silencieux
Résistance à l'alcool

Talents
Camouflage urbain

Dotations
Bol de mendiant
Vêtements en loques
Bâton lourd
Bouteille d'alcool fort

Accès
None

Débouchés
Garde du corps
Ratier
Coupe-jarret

Muletier

Origine: Rural, Voyageur

Les trains ou convois de mules sont les moyens de transport les plus communément utilisés à travers le Vieux Monde. C'est le travail du muletier que de s'occuper de ses bêtes (mules, bœufs ou assimilés) et de s'assurer qu'elles soient bien portantes et dociles. Depuis que tous ceux qui accompagnent les convois sur de long parcours doivent se débrouiller seules, les muletiers font souvent fonction d'escorte comme le font les cochers.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10					10	10	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Soins des animaux
Dressage ou Conduite d'attelages

Talents
Maîtrise – Fléaux

Dotations
Manteau imperméable
Chapeau large
Arme à une main
Fouet

Accès
None

Débouchés
Hors-la-loi
Pisteur
Contrebandier

Pâtre

Origine: Rural, Elfe

Le pâtre est un individu solitaire, qui passe le plus clair de son temps à s'occuper de ses bêtes, tout en se déplaçant de pâturage en pâturage et en menant, habituellement, une vie d'une monotonie affligeante. Néanmoins, ils apprennent ils apprennent à se débrouiller par eux même car ils doivent défendre leur troupeau contre les prédateurs et les bandes organisées de voleurs de bétail ou autre. Les pâtres ont une affinité naturelle avec les animaux de toutes sortes, même s'il est vrai qu'ils ne gardent que certaines espèces.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
	20			10			

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Soins des animaux
Emprise sur les animaux
Expression artistique (musicien – instruments à vent)
Maîtrise (Fronde)
Dressage ou Connaissances académiques (Herbes)

Talents
Résistance accrue

Dotations
Arme à une main
Casseroles
Fronde
Bâton

Accès
None

Débouchés
Milicien
Hors-la-loi
Voleur de bétail
Pisteur

Pilote

Origine: Marin

L'un des hommes les plus important, sur les littoraux, est le Pilote. Les Pilotes guident les grands bateaux et les vaisseaux à l'intérieur des ports et au travers des dangers des eaux côtières. Ce sont pour tous les marins des collaborateurs dignes de confiance. Beaucoup vivent à terre, généralement dans, ou prés d'un quartier portuaire et travaillent en accord avec le maître du port et les propriétaires des navires qui souhaitent y faire relâche. Le rôle des Pilotes est essentiel, car personne dans l'équipage
Des vaisseaux ne peut avoir la connaissance suffisante des marées, bancs de sable, récifs et autres difficultés rencontrées dans chaque port. Du fait de la confiance absolue qu'on leur accorde, l'erreur est sanctionnée d'une véritable disgrâce. De plus, certains Pilotes ont été victimes de « manœuvres frauduleuses », le navire ayant été sabordé sur le chemin du port et son propriétaire affirmant qu'il avait heurté un banc de sable. Pour ces hommes, une nouvelle vie d'aventurier est tout ce qui leur reste, bien que beaucoup sombrent dans une vie de débauches et de crimes.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
				15		10	10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	2						

Compétences
Canotage
Navigation
Natation
Résistance à l'alcool

Talents
Orientation

Dotations
Gilet de cuir
Corde - 10 mètres
Barque (sur l'eau la plus proche)
2 lanternes

Accès
Pêcheur
Officier en second
Capitaine de navire
Marin
Contrebandier

Débouchés
Navigateur
Raconteur
Capitaine de navire
Contrebandier

Prospecteur

Origine: Survivant, Voyageur, Nain

C'est loin des habituelles voies de commerce, des villes et des fermes que les prospecteurs passent au crible le lit des rivières et des cours d'eau à la recherche de pépites d'or arrachées aux montagnes et charriées par le courant. La plupart des gisements des régions habitées sont déjà épuisés, aussi les prospecteurs passent le plus clair de leur temps loin des contrées peuplées et ils sillonnent les régions montagneuses et inexplorées. Tout ce qu'ils demandent, c'est de trouver une veine importante pour la revendiquer ou l'exploiter avant que d'autres n'arrivent. Mais beaucoup ne résistent pas à la tentation de vanter leur trouvaille, même lorsqu'ils tiennent un véritable filon. La nouvelle se propage rapidement quand de l'or a été découvert et des baraquements surgissent quasiment en une seule nuit, pour être abandonnés tout aussi précipitamment lorsque la veine sera épuisée. L'attrait de l'or est une des rares raisons qui peut pousser un nain à quitter sa vie souterraine et il est assez fréquent de rencontrer des prospecteurs nains dans les camps de chercheurs d'or.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	10	5	5	5		10	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Connaissances académiques (Métallurgie)
Soins des animaux
Orientation
Survie
Métier (menuiserie)

Talents
Chance ou Sens aiguisés

Dotations
Mule
Tente une place
Sac
Casserole
Pioche
Pelle

Accès
Apprenti alchimiste
Apothicaire

Débouchés
Pisteur
Soldat
Pilleur de tombes

Trappeur

Origine: Sauvage

Les trappeurs chassent les animaux à fourrure pour leurs peaux, marchandises précieuses dans le Vieux Monde. Leur habileté leur permet de récupérer les peaux sans les abîmer. Pour ce faire, ils ne peuvent pas abattre leurs proies comme les chasseurs, mais doivent les prendre au piège. Cela n'empêche pas qu'ils doivent aussi savoir utiliser des armes; vivant dans les montagnes froides et sauvages du Vieux Monde, ils doivent être capables de se protéger des créatures sauvages - sans parler des gobelins - avec lesquelles ils partagent le territoire. Et, comme de toute façon ils vivent dans les parties du monde où les aventuriers se rendent pour trouver gloire et fortune, les trappeurs n'ont pas à changer de profession pour se motiver.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	10	5		15			

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Dissimulation
Orientation
Canotage
Langage secret (Rodeur)
Alphabet secret (Bûcheron)
Braconnage
Déplacements silencieux

Talents
Camouflage rural
Connaissance des pièges

Dotations
Arc ou arblaète avec 10 flèches / carreaux
Chapeau de fourrure et peaux de daim
Gilet de cuir
Corde - 10 mètres
Barque ou canoe – sur l'eau la plus proche
3 pièges à animaux

Accès
Initié – Taal
Colporteur

Débouchés
Initié – Taal
Hors-la-loi
Pisteur

Voleur de bétail

Origine: Rural, Voyageur

Dans les campagnes, le voleur de bétail gagne sa vie en détournant les troupeaux de vaches ou de moutons, pour les revendre sur des marchés éloignés. Bien que le vol de bétail soit lucratif, il n'en reste pas moins une activité risquée; la majorité des voleurs reconnus coupables sont condamnés à mort ou à la mutilation. A la différence des autres criminels ruraux, le voleur de bétail n'est pas aidé par les petits fermiers et villageois isolés, à partir du moment où il opère rarement dans sa région natale ou celle de sa famille. Ils préfèrent s'attaquer aux petites fermes plutôt qu'aux grandes exploitations où il peut y avoir des gardiens. Ils vivent loin des petites communautés et vont dépenser leurs gains en ville.

.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	10	5		10			

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Soins des animaux ou Langage secret (Rôdeur)
Conduite d'attelages
Déplacements silencieux

Talents
Camouflage rural
Maîtrise (Lasso)

Dotations
Cheval et carriole
Arme à une main
Lanterne
Corde - 10 mètres

Accès
Pâtre
Hors-la-loi
Braconnier

Débouchés
Hors-la-loi
Marchand d'esclaves

Carrières avancées

Avoué

Origine: Bourgeois

Les avoués étudient longuement les procédés judiciaires dans le Vieux Monde et, d'une façon générale, tous les systèmes de lois. Ce sont des juristes professionnels qui occupent une place élevée dans la société et qui jouissent - généralement - d'une excellente réputation. C'est d'ailleurs cette réputation qui constitue leur principale richesse: la leur en tant que juristes, mais aussi celle de leur ville et de son système de législation. C'est encore elle qui leur apporte un afflux constant de clients - et donc de revenus - aussi peu d'avoués prennent-ils le risque de traiter des affaires qu'ils ne sont pas sûrs de gagner. Toutefois il arrive que de jeunes avoués veuillent se charger d'affaires inhabituelles, susceptibles d'attirer l'attention de l'opinion publique, car de telles victoires augmentent terriblement leur réputation ainsi que leur position sociale ou professionnelle. Bien que les régimes de lois diffèrent de ville en ville, et de région en région, ils ont de nombreuses similitudes; un avoué compétent sera à même de venir à bout d'un système qui ne lui est pas familier après quelques recherches.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
			5	10	40	35	20

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Connaissances académiques (Loi)
Eloquence
Lire / Ecrire
Langage secret (Classique)
Alphabet secret (Avoué)

Talents
Etiquette

Dotations
Arme à une main
Perruque et robe d'avoué
6d10 Co

Accès
Collecteur d'impôts
Scribe
Etudiant

Débouchés
Démagogue
Marchand
Raconteur

Chef-balistaire

Origine: Militaire

Le chef-balistaire est un militaire spécialiste chargé de superviser l'élaboration, le transport et l'utilisation des balistes. Cette carrière regroupe à la fois la maîtrise des engins lanceurs de traits et de pierres, mais pas les canons ni les bombardes. (voir chef-canonnier)

Le chef-balistaire dirige les servants d'une baliste (ce sont généralement des soldats ou des miliciens) et leur donne ses instructions concernant le chargement et le tir.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	20	10	10	20	20	15	5

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Commandement
Métier (Menuiserie)
Métier (Ingénieur)

Talents
Maîtrise (Engins de siège)

Dotations
Diagrammes et tables

Accès
Ingénieur
Chef-canonnier
Manouvrier
Sergent
Chef-sapeur

Débouchés
Capitaine
Chef-canonnier
Matelot
Chef-sapeur
Vétéran

Chef-canonnier

Origine: Militaire

Les chefs-canonniers sont des militaires spécialisés dans l'emploi des bombardes. Après avoir passé de longues périodes à utiliser ces armes bruyantes, instables et le plus souvent dangereuses, beaucoup de chefs-canonniers sont un peu durs d'oreille et quelque peu excentriques; mais ils trouvent facilement à s'employer dans les armées du Vieux Monde. Un chef-canonnier commande le chargement et le tir des canons, à une équipe de servants, le plus souvent de simples soldats totalement incompétents.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	20	10	10	25	10	25	15

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Commandement
Conduite d'attelages
Métier (Ingénieur)

Talents
Maîtrise (Ingénieur)
Maîtrise (bombarde et canons)

Dotations
Diagrammes et tables

Accès
Chef-balistaire
Ingénieur
Mercenaire
Chef-sapeur
Sergent
Soldat

Débouchés
Chef-balistaire
Capitaine
Matelot
Vétéran

Chef-sapeur

Origine: Militaire

Les chefs-sapeurs sont des ingénieurs militaires, compétents dans plusieurs domaines, tels que la fabrication d'explosifs, la conception de pièces d'artillerie et la direction de machines de siège (qu'ils assurent presque comme un chef-balistaire. Mais leur spécialité reste l'excavation de galeries, généralement pour pénétrer à l'intérieur des fortifications ennemies. Les services de chefs-sapeurs nains sont très recherchés par les armées de tous les pays et certaines unités de mercenaires nains renommées sont constituées exclusivement de sapeurs. Les chefs-sapeurs opérants pour une armée naine font toujours partie de la guilde des engingneurs nains. (cf Carrière de base engingneur), alors que les unités de mercenaires engagés dans des troupes non-naine n'en sont pas obligatoirement membres.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
10	10	10	10	10	10	15	10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	3						

Compétences
Commandement
Métier (Menuiserie)
Métier (Ingénieur)

Talents
Maîtrise (Engins de siège)

Dotations
Bougies
Pied-de-biche
Gilet de cuir
Pioche

Accès
Chef-balistaire
Ingénieur
Mercenaire
Soldat
Combattant des tunnels

Débouchés
Chef-balistaire
Ingénieur
Chef-canonnier
Mercenaire
Combattant des tunnels
Vétéran

Faussaire

Origine: Marchand, Urbain

Les faussaires sont avant tout des artistes. Plutôt que d'élaborer des composition artistiques de leur crût, ils s'affairent à reproduire divers articles qui se vendront un bon prix, tels que des documents, lettres et sceaux. Ils peuvent imiter n'importe quelle écriture avec une grande précision, à partir d'un échantillon de base et ils sont familiarisés avec une grande variété de documents, encres, sceaux et autres matériels d'écriture.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	20	5	5	40	30	30	20

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	4						

Compétences
Lecture / Ecriture
Métier (Faussaire)

Talents
None

Dotations
Outils de gravure
Arme à une main
Loupe
Nécessaire d'écriture

Accès
Guide racoleur
Faux-monnayeur
Brigand
Colporteur
Racketteur
Contrebandier
Voleur
Pilleur de tombes
Commerçant

Débouchés
Faux-monnayeur
Voleur

Faux-monnayeur

Origine: Marchand, Urbain

Les faux-monnayeurs sont des criminels bien plus habiles que leurs modestes confrères, les rogneurs de monnaie. Au lieu de gratter les pièces de monnaie, il en fabriquent tout simplement, en faisant fondre quelques vraies pièces et en leur adjoignant de l'or ou de l'argent de mauvaise qualité et, peut-être, un peu de plomb pour donner du poids. Les faux-monnayeurs fabriquent leurs propres moules, que ce soit en les gravant, ou en prenant l'empreinte de pièces originales.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	20	5		25	10	15	10

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	4						

Compétences
Connaissances académiques (Métallurgie)
Connaissances académiques (Numismatique)
Métier (Orfèvre)

Talents
Calcul mental

Dotations
Matrice de pièce de monnaie
Outils pour travailler le métal
2d10 Co (vraies)
2d10 Co (fausses)

Accès
Apprenti alchimiste
Artisan (Graveur)
Faussaire
Voleur

Débouchés
Receleur
Voleur

Marchand d'esclaves

Origine: Voyageur

L'esclavage est le lot subi par des millions d'individus dans le vieux monde; il peut revêtir l'apparence du service domestique, des travaux forcés ou du servage aux champs. Il y a beaucoup de formes d'esclavages qui sont illégales, mais le servage est rarement contrôlé dans la plupart des régions. Le marchand d'esclave se procure généralement sa marchandise à l'étranger, ou fait commerce de ceux qui sont trop jeunes ou trop pauvres pour revendiquer leurs droits. Les plus grands marchés aux esclaves sont en Arabie, et le sort de ceux qui y sont vendus est des plus misérables. Dans le vieux monde, certaines personnes sont asservies par les tribunaux, pour non-paiement de dettes ou délits similaires. De plus, il existait encore, récemment, un commerce florissant de demi-orques. Les esclaves du Vieux Monde sont généralement bien traités, travaillant souvent avec des domestiques rémunérés et partageant leurs conditions de vie.

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
20	20	15		20		30	

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
	6						

Compétences
Conduite d'attelages
Equitation
Langue (une au choix)

Talents
Coups assommants

Dotations
Arme à une main
Cheval et carriole
Cheval avec selle et harnais
3 paires de menottes
Corde - 10 mètres

Accès
Chasseur de primes
Brigand
Geôlier
Matelot
Mercenaire
Voleur de bétail
Marin
Soldat

Débouchés
Sergent
Chef de bande
Marin

Règle alternative de création de personnages III

Donnez une à trois miséricordes de Shallya à vos joueurs. A n'importe quel moment de la création de personnage, le joueur peut décider d'en utiliser une afin de relancer un jet. Il peut les utiliser pour rejeter des caractéristiques, carrières et si vous utilisez la règles des origines, les talents et compétences liés aux origines.
Si vous êtes généreux convertissez les miséricordes restantes en points de destin. Si vous l'êtes moins, ne donnez pas de miséricorde de Shallya mais laissez le droit d'utiliser des points de destin pour relancer des jets.

Table des origines des carrières

Cette table fait le tour de toutes les carrières de base, celles de WJDR2 ainsi que celles de l'article « les carrières oubliées ». Elle montre la correspondance origine-carrière.

Les carrières en italique sont les “carrières regroupées”, regroupant les carrières de WJDR1 qui ne pouvaient pas être adaptées. Ce sont les carrières de Bourgeois, Paysan et Escroc. Si vous utilisiez les carrières converties de la première version, n'utilisez pas les carrières regroupées.

Légende

D Carrière uniquement accessible aux nains
E Carrière uniquement accessible aux Elfes
H Carrière uniquement accessible aux Halflings

X Accessible uniquement si cette carrière figure dans les débouchés de la carrière actuelle

	Bourgeois	Marchand	Militaire	Rural	Urbain	Voyageur	Marin	Sauvage	Elfe	Nain
Agitateur					✓					
Apprenti Sorcier	✓								✓	
Régisseur	✓									
Chirurgien-Barbier			✓	✓	✓		✓			
Batelier		✓				✓	✓			
Garde du Corps				✓	✓					
Chiffonier		✓		✓	✓	✓				
Chasseur de Primes				✓	✓	✓		✓		
Bourgeois	✓	✓								
Mercanti			✓							
Charbonnier				✓				✓		
Cocher				✓	✓	✓				
Bateleur				✓	✓	✓			✓	
Emissaire Elfe	E	E								
Diestro Estalien						X				
Passeur							✓			
Sentinelle Halfling			H	H						
Pêcheur						✓	✓			
Trafiquant de Cadavres				✓	✓					
Sorcier de Village				✓						
Chasseur								✓	✓	
Initié	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓
Geôlier				✓	✓					✓
Kossar Kislévite						X				
Gardien Tribal									E	
Matelot			✓				✓			
Mercenaire			✓	✓	✓					
Messager	✓	✓	✓			✓			✓	
Milicien			✓	✓						
Mineur				✓				✓		✓
Noble	X								X	X
Berserker Norse						X				
Hors-la-loi						✓		✓		
Eclaireur			✓			✓				
Paysan				✓				✓		
Gladiateur					✓					
Spadassin					✓					
Ratier				✓	✓					
Patrouilleur				✓		✓		✓		
Escroc				✓	✓					
Porterune										D
Scribe	✓	✓		✓	✓					✓
Marin						✓	✓			
Servant				✓	✓					

	Bourgeois	Marchand	Militaire	Rural	Urbain	Voyageur	Marin	Sauvage	Elfe	Nain
Combattant des Tunnels										D
Contrebandier		✓			✓	✓	✓	✓		
Soldier			✓						✓	✓
Ecuyer	✓		✓							
Etudiant	✓				✓				✓	✓
Voleur				✓	✓					
Coupe-Jarret					✓					
Collecteur de Taxes		✓		✓						
Pilleur de Tombes				✓	✓	✓		✓		
Artisan	✓	✓							✓	✓
Tueur de Trolls										
Vagabond				✓		✓		✓		
Valet	✓	✓	✓							✓
Garde			✓	✓	✓					✓
Bûcheron								✓	✓	
Fanatique										

Les Carrières Perdues

	Bourgeois	Marchand	Militaire	Rural	Urbain	Voyageur	Marin	Sauvage	Elfe	Nain
Apprenti Alchimiste	✓				✓					
Apprenti Artisan	✓				✓					✓
Guide Racoleur					✓					
Mendiant					✓	✓				
Collecteur d’impôts		✓		✓	✓					
Brigand				✓	✓					
Joueur Professionnel					✓	✓				
Garde-Chasse				✓					✓	
Herboriste	✓	✓		✓	✓				✓	
Pâtre				✓					✓	
Magnétiseur	✓			✓	✓					
Manouvrier					✓					✓
Muletier				✓		✓				
Colporteur		✓		✓		✓				
Apothicaire	✓	✓								
Estudiant en Médecine	✓									
Pilote							✓			
Braconnier				✓						
Prospecteur						✓		✓		✓
Conteur	✓			✓	✓	✓			✓	
Voleur de Bétail				✓		✓				
Commerçant		✓		✓	✓					✓
Trappeur								✓		

Convertir les personnages de WJRF1

par Wim van Gruisen, « traduit par Horus »

Ca y est, alors que votre campagne Warhammer monte en puissance, G.W. sort une seconde édition. Et bien sûr, en faisant cela ils n'ont pas pris la peine de publier un article vous indiquant comment convertir vos personnages de la première édition. Nous avons donc pensé que nous pourrions vous le fournir à leur place.

Carrières

De nombreuses carrières de la première édition ont disparu (Voir l'article sur les Carrières perdues). Certaines on été renommées, d'autres regroupées, et d'autres encore ont complètement sombré dans l'oubli. Dans la seconde édition du monde de Warhammer il n'y a plus désormais de Foi Antique ni de compétences donnant accès à des pouvoir psychiques ; donc les carrières de druide ou de devin ne peuvent survivre à cette transition sans dommages (à moins d'en revenir directement au monde de la première édition). Vous trouverez ci-dessous une liste de toute les carrières de la première édition, avec juste à côté les carrières de la seconde édition qui leur correspondent le mieux.

Carrières de base :

Première édition	Deuxième édition
Agitateur	Agitateur
Apothicaire	Marchand
Apprenti alchimiste	Apprenti Magicien (domaine du métal)
Apprenti artisan	Domestique
Apprenti magicien	Apprenti Sorcier
Bateleur	Bateleur
Batelier	Batelier
Brigand	Vagabond
Bûcheron	Bûcheron
Chasseur	Chasseur
Chasseur de primes	Chasseur de primes
Cocher	Cocher
Collecteur d'impôts	Bourgeois/Citoyen
Colporteur	Chiffonier
Combattant des tunnels	Combattant des Tunnels
Combattant embarqué	Combattant embarqué
Commerçant	Bourgeois/Citoyen
Contrebandier	Contrebandier
Coureur	Porterune
Domestique	Domestique
Ecuyer	Ecuyer
Engingneur	Ingénieur (carrière avancée)
Estudiant	Etudiant
Estudiant en médecine	Etudiant
Garde	Garde
Garde du corps	Garde du corps
Garde-chasse	Paysan
Gentilhomme	Noble
Geôlier	Geôlier
Gladiateur	Gladiateur

Première édition	Deuxième édition
Guide convoyeur	Eclaireur
Guide racoleur	Escroc
Herboriste	Marchand
Hors-la-loi	Hors-la-loi
Initié	Initié
Joueur professionnel	Escroc
Magnétiseur	Bourgeois/Citoyen
Manouvrier	Paysan
Matelot	Matelot
Mendiant	Paysan
Ménestrel	Ménestrel (Carrière avancée)
Mercenaire	Mercenaire
Milicien	Milicien
Muletier	Paysan
Ovate	Initié (Taal)
Pâtre	Paysan
Patrouilleur rural	Patrouilleur rural
Péager	Péager
Pêcheur	Pêcheur
Pilleur de tombes	Pilleur de tombes
Pilote	Bourgeois/Citoyen
Prédicateur	Bateleur
Prospecteur	Paysan
Raconteur	Vagabond
Ratier	Ratier
Scribe	Scribe
Soldat	Soldat
Spadassin	Spadassin
Trafiquant de cadavres	Trafiquant de cadavres
Trappeur	Paysan
Tueur de trolls	Tueur de trolls
Voleur	Voleur
Voleur de bétail	Paysan

Carrières avancées :

Première édition	Deuxième édition
Alchimiste Niveau 1	Compagnon Sorcier
Alchimiste Niveau 2	Compagnon Sorcier
Alchimiste Niveau 3	Maître Sorcier
Alchimiste Niveau 4	Seigneur Sorcier
Assassin	Assassin
Avoué	Politicien
Bandit de Grand Chemin	Bandit de Grand Chemin
Bourreau	Bourreau
Capitaine de Navire	Capitaine de Navire
Capitaine de Navire - Second	Officier en second
Capitaine mercenaire	Capitaine
Sergent Mercenaire	Sergent
Champion de justice	Champion de justice
Charlatan	Charlatan
Chef balistaire	Sergent
Chef Canonnier	Sergent
Chef Sapeur	Sergent
Chef-Rebelle	Chef-Rebelle
Chevalier Errant	Chevalier
Clerc Niveau 1	Prêtre
Clerc Niveau 2	Prêtre Sacré
Clerc Niveau 3	Grand Prêtre
Clerc Niveau 4	Grand Prêtre
Démagogue	Démagogue
Druide niveau 1	Prêtre (Taal)
Druide niveau 2	Prêtre Sacré (Taal)
Druide niveau 3	Grand Prêtre (Taal)
Druide niveau 4	Grand Prêtre (Taal)
Duelliste	Duelliste

Première édition	Deuxième édition
Eclaireur	Eclaireur
Erudit	Erudit
Espion	Espion
Explorateur	Explorateur
Faussaire	Maître Voleur
Faux Monnayeur	Maître Voleur
Franc Archer	Franc Archer
Maître Artisan	Artisan
Marchand	Marchand
Marchand d'esclaves	Baron du crime
Massacreur de Géants	Massacreur de Géants
Médecin	Médecin
Navigateur	Navigateur
Racketteur	Racketteur
Receleur	Receleur
Répurgateur	Répurgateur
Sorcier Niveau 1	Compagnon Sorcier
Sorcier Niveau 2	Maître Sorcier
Sorcier Niveau 3	Seigneur Sorcier
Sorcier Niveau 4	Seigneur Sorcier
Templier	Chevalier du Cercle Intérieur

Spécialisation des Sorciers

Première édition	Deuxième édition
Alchimiste	Domaine du Métal
Démoniste	Domaine du Chaos
Elémentaliste	Domaine de la Vie
Illusionniste	Domaine de l'Ombre
Nécromant	Domaine de la Mort

Chercher l'équivalent des carrières de la 1ère édition dans celles de la deuxième n'est pas l'idéal – exemple: transformer un faussaire en maître voleur. En lieu et place, il existe la possibilité de garder l'ancienne carrière. Dans le chapitre « Carrières perdues » les carrières tirées du livre de règles de WJRF1 qui avaient disparu dans la nouvelle édition sont réintroduites avec les compétences, talents et profils de WJRF2.

Changer de carrière

D'après le livre des règles, changer de carrière coûte 100 XP si vous choisissez l'un des débouchés de votre carrière actuelle, ou 200 si vous changez pour une autre carrière de base. Toutefois le livre de règles ne prend pas en compte votre origine. En effet, si vous avez grandi près d'une rivière, il est plus facile pour vous de devenir un batelier qu'un prospecteur, et le coût du changement devrait s'en ressentir.
Nous vous suggérons donc la règle suivante :

- changer vers un débouché prévu dans par la carrière actuelle coûte 100 XP.
- changer vers une carrière de base de même origine coûte 150 XP.
- changer vers une carrière de base d'une origine différente coûte 200 XP.

Caractéristiques

Les caractéristiques ont considérablement changé. Les bonus pour les races non humaines ont été modifiés, ainsi que les caractéristiques elles-mêmes. Si vous jouez un non humain, adaptez tout d 'abord votre profil de WJRF1 selon le tableau suivant :

Race	CC	CT	I	Cd	Int	Cl	FM	Soc
Elfe	-10	+10	-20	-10	-20	-20	-10	-10
Halfling		+10	-10	+20		+10	-10	
Nain		+10		-30		-20	-20	

Les humains n'ont pas besoin d'adapter leurs caractéristiques.
Maintenant, calculez les caractéristiques dans WJRF2 en suivant les consignes suivantes :

Profil Principal

Capacité de combat	Egale à la CC de WJRF1
Capacité de tir	Egale à la CT de WJRF1
Force	Egale à 10 fois la F de WJRF1
Endurance	Egale à 10 fois l'E de WJRF1
Agilité	Prendre la moyenne entre I et Dex
Intelligence	Egale à l'Int de WJRF1
Force mentale	Prendre la moyenne entre FM et Cl
Sociabilité	Prendre la moyenne entre Cd et Soc

Profil Secondaire

Attaques	Egale au score de A de WJRF1, avec un maximum de 3
Blessures	Egale au score de B de WJRF1 x 1.5, arrondi à l'inférieur
Bonus de Force	Egale à la F de WJRF1
Bonus d'Endurance	Egale à l'E de WJRF1
Magie	Pour les utilisateurs de magie : égale à votre niveau +1 (maximum 4)
Points de Folie	Egaux à ceux de WJRF1
Points de Destin	Egaux à ceux de WJRF1

Compétences

Les anciennes compétences ne correspondent pas toujours parfaitement aux nouveaux talents et compétences. Le tableau de la page suivante répertorie les anciennes compétences et donne pour chacune d'entre elles, le talent ou la compétence de WJRF2 qui s'en rapproche le plus. Les compétences marquées d'un astérisque (*) n'ont pas d'équivalents dans WJRF2. Abandonnez-les ou gardez-les en utilisant les compétences de WJRF1. Les compétences marquées d'un double astérisque (**) ont un rapport avec la divination et autres méthodes de prédiction du futur. Dans WJRF2 ce n'est possible qu'en utilisant la magie ; si le groupe veut respecter les règles de WJRF2, ces compétences doivent être abandonnées.
Si ces conversions amènent un personnage à posséder une compétence en double ou plus, dans la nouvelle version il aura maîtrisé cette compétence (voir le chapitre 4 du livre de règles). Un talent ne peut être acquis plus d'une fois, au-delà, les acquisitions supplémentaires sont perdues.

Magie et sorts

La magie a considérablement changé. Les points de magie ont disparu. Les niveaux de magie sont maintenant représentés par la caractéristique secondaire Magie. Pour les sorts, reportez-vous aux tables de conversion des sorts dans le Liber Fanatica volume II.

Ancienne Compétence	Nouvelle Compétence	Nouveau Talent
Acrobatie	Expression Artistique (acrobate)	
Acrobatie équestre	Expression Artistique (acrobate équestre)	
Acuité auditive		Acuité auditive
Acuité visuelle		Acuité Visuelle
Adresse au tir		Adresse au Tir
Alphabétisation	Lire / Ecrire	
Ambidextrie		Ambidextrie
Armes de spécialisation		Maîtrise (Variable)
Art		Talent Artistique
Astronomie	Connaissance académique (astronomie)	
Bagarre		Combat de Rue
Baratin	Baratin	
Bouffonneries	Bouffonneries	
Calcul mental		Calcul Mental
Camouflage rural	Dissimulation	Camouflage Rural
Camouflage urbain	Dissimulation	Camouflage Urbain
Canotage	Canotage	
Cartographie	Commerce (cartographie)	
Chance		Chance
Chant	Expression Artistique (chant)	
Charisme	Charisme	
Chasse	Survie	
Chimie	Connaissances académiques (chimie)	
Chiromancie	**	
Chirurgie		Chirurgie
Comédie	Expression Artistique (acteur)	
Commerce	Marchandage	
Conduite d'attelages	Conduite d'Attelages	
Confection	Métier (Confection)	
Connaissance des démons	Connaissances Académiques (Démonologie)	
Connaissance des parchemins	Connaissances Académiques (Parchemins)	
Connaissance des plantes	Connaissances Académiques (Herboristerie)	
Connaissance des runes	Connaissances Académiques (Runes)	
Conscience de la magie	Focalisation	
Construction navale	Métier (constructeur de navires)	
Contorsionniste		Contorsionniste
Corruption	*	
Coups Assommants		Coups Assommants
Coups Précis		Coups Précis
Coups Puissants		Coups Puissants
Course à Pied		Course à Pied
Crochetage des serrures	Crochetage	
Cryptographie	Alphabet Secret (Cryptographie)	
Cuisine	Métier (Cuisinier)	
Danse	Expression Artistique (Danse)	
Déguisement	Déguisement	
Déplacement silencieux rural	Déplacement Silencieux	
Déplacement silencieux urbain	Déplacement Silencieux	
Désarmement		Désarmement
Détection des Alarmes Magiques		Connaissance des Pièges
Détournement de fonds	*	
Divination	**	
Dressage	Dressage	
Eloquence		Eloquence
Emprise sur les Animaux	Emprise sur les Animaux	
Equitation	Equitation	
Escalade	Escalade	
Escamotage	Escamotage	
Esquive	Esquive	
Etiquette		Etiquette
Evaluation	Evaluation	
Evasion	Expression Artistique (Evasion)	
Exploitation minière	Métier (Mineur)	
Fabrication d'objets magiques	Connaissances Académiques (Objets Magiques)	
Fabrications de drogues	Métier (Apothicaire)	
Fabrication de parchemins	Connaissances Académiques (Parchemins)	
Fabrication de potions	Connaissances Académiques (Potions)	

Ancienne Compétence	Nouvelle Compétence	Nouveau Talent
Fermentation	Métier (brasseur)	
Filature	Filature	
Force accrue		Force Accrue
Fuite		Fuite
Héraldique	Connaissances Académiques (Héraldique)	
Histoire	Connaissances Académiques (Histoire)	
Humour		Sociable
Hypnotisme	Hypnotisme	
Identification des morts-vivants	Connaissances Académiques (Nécromancie)	
Identifications des objets magiques	Connaissances Académiques (Objets Magiques)	
Identification des plantes	Connaissances Académiques (Herboristerie)	
Imitation		Imitation
Immunité aux maladies		Résistances aux Maladies
Immunité aux poisons		Résistances aux Poisons
Incantations	Focalisation	
Jeu	Jeu	
Joaillerie	Métier (Joaillerie)	
Jonglerie	Expression Artistique (Jonglerie)	
Langage secret	Langage Secret	
Langue étrangère	Langue (Variable)	
Langue hermétique		Science de la Magie
Lecture sur les lèvres	Lecture sur les Lèvres	
Législations	Connaissances Académiques (droit)	
Linguistique		Linguistique
Lutte		Lutte
Maîtrise des runes	Connaissances Académiques (Runes)	
Manœuvres nautiques	Navigation	
Méditation	Focalisation	
Mendicité	Métier (mendiant)	
Métallurgie	Connaissances Académiques (Métallurgie)	
Musculation	Expression Artistique (Musculation)	
Musique	Expression Artistique (Musique)	
Narration	Expression Artistique (Narration)	
Natation	Natation	
Numismatique	Connaissances Académiques (Numismatique)	
Orientation		Sens de l'Orientation
Pantomime	Expression Artistique (Pantomime)	
Pathologie	Soins	
Pêche	Métier (Pêcheur)	
Pictographie	Alphabet Secret (Variable)	
Piégeage	Braconnage	
Pistage	Pistage	
Pitreries	Expression Artistique (Clown)	
Potamologie	Connaissances Générales (Rivières)	
Préparation des poisons	Préparation de Poisons	
Pyrophilie	Expression Artistique (Pyrophilie)	
Radiesthésie	**	
Reconnaissance des Pièges		Connaissance des Pièges
Réflexes éclairs		Réflexes Eclairs
Résistance à l'alcool	Résistance à l'Alcool	
Résistance accrue		Résistance Accrue
Séduction	Charisme	
Sens de la magie	Focalisation	
Sens de la répartie		Sociable
Sixième sens		Sixième sens
Soins des animaux	Soins des animaux	
Technologie	Métier (Ingénierie)	
Théologie	Connaissances Académiques (Théologie)	
Torture	Torture	
Travail de la pierre	Métier (Travail de la Pierre)	
Travail du bois	Métier (Charpentier)	
Travail du métal	Métier (Travail du Métal)	
Traumatologie	Soins	
Ventriloquie	Ventriloquie	
Violence forcenée		Frénésie
Vision nocturne		Vision Nocturne
Vol à la tire	Escamotage	